L'EDIZIONE ITALIANA DI EDGE

N°019 - GENNAIO €6,00

GAME PRO

CROSOFT | PC | PORTABLE | COIN-OP | SET-TOP |

IN QUESTO NUMERO

EDGE AWARDS: ECCO I VINCITORI
PRINCE OF PERSIA: LA RECENSIONE
IVDC 08: L'ITALIA DEI VIDEOGIOCHI A CONGRESSO
THE OLD REPUBLIC: IL MMORPG DI STAR WARS
LUIGI'S MANSION: UN CULT DA RISCOPRIRE
DUNE II: L'ORIGINE DEGLI RTS
GIOCARE SU IPHONE

MORTAL KOMBAT®
VS
DC UNIVERSE™

Da Mortal Kombat a Street Fighter: passato, presente e futuro del beat'em up

SI PUÒ ESSERE CINTURA NERA DI QUIZ SUL CINEMA?

Sia che tu sia un venerabile maestro o un umile principiante, Scene It? Campione d'incassi! è il fantastico gioco a quiz sul cinema con nuovissimi spezzoni reali di film e tantissimi quesiti ingegnosi. Sia che giochi nel tuo salotto o su Xbox LIVE,® usa il Big Button Pad Wireless per far vedere al mondo chi è il maestro di kung-fu dei quiz sul cinema.

xbox.com/sceneit

12+
www.pegi.info

Microsoft game studios

© 2008 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Microsoft, il marchio Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360 e i marchi Xbox sono marchi o marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o negli altri Paesi. Scene It? e Screenlife sono marchi registrati di Screenlife LLC. © 2008 Screenlife, LLC. Tutti i diritti riservati.

Jump in.

XBOX 360

di Marco Accordi Rickards
Metalmark

Il Videogioco sta combattendo la sua battaglia più grande: quella per la sua identità, per rivendicare un codice genetico proprio che lo separi una volta e per sempre da Second Life e dalla massa di altre idiote chat grafiche, dai manuali di cucina e da altre strane ibridazioni, aberrazioni. Abomini, talvolta.

È una sporca guerra, condotta giorno dopo giorno su tanti territori diversi, tutti insidiosi. Se il Videogioco riuscirà a fare quadrato e conquistarsi un suo spazio unico, allora sarà sì arte, sarà sì un medium culturalmente rilevante. Più che sarà, 'potrà essere' tutto questo. Si declinerà in molte forme, sempre mutevoli e sempre in movimento. Sarà adventure testuale, poi grafica, poi action adventure, poi film interattivo, poi FPA e infine chissà, *virtual reality novel*? Poco importa: sarà sempre Occhio e Ingegno.

O sarà gioco di combattimento, sparatutto a scorrimento, FPS... come dite? Certo: sarà Mano e Riflessi. Quello è il punto. E poi gli sport, gli strategici e i gestionali, gli MMOG e i generi defunti, come i maze game. Il punto è un altro, più generale, e trascende quei generi videoludici che la J.C. Herz cercò di intrappolare ne Il Popolo del Joystick. Il punto è definire dei confini che, all'interno dell'opera multimediale interattiva, delineino il Videogioco propriamente detto, che separino *Mortal Kombat*, alfiere plebeo di sangue e coerenza, da un *Brain Training* come un altro. Arrivare, insomma, a un doppio binario, perché ci sarà il momento in cui occorrerà parlare di O.M.I. e il momento in cui servirà piuttosto la nozione, non più vecchia ma nuovissima, di Videogiochi.

La guerra d'identità videoludica è veramente ardua, richiede l'impegno di tutti noi, lo sforzo comune della ludosfera per l'individuazione dei geni propri dei videogiochi e, in seconda battuta, la loro puntuale e accorta definizione. Non è cosa che può nascere dall'oggi al domani, né accetteremo la sentenza *ex cathedra* di un singolo erudito, per quanto alto sia il suo scranno. No, questa guerra dovrà essere vinta da tutti noi, dal popolo di videogiocatori, da chi, giorno dopo giorno, il videogioco lo ha vissuto, lo ha sostenuto, lo ha raccontato e tramandato. Nessun altro potrà farlo se non noi, e il tempo di farlo è giunto. Mi sono permesso, qui e ora, di scagliare il primo sassolino. Sommergetemi di pietre.

Naruto
Shippuden
Kenshiro
Winx
Madagascar 2
Futurama

Il meglio dell' animazione
finalmente in un unico magazine!

CARTONI

IN EDICOLA!

GAME PRO

N°19 - GENNAIO 2009
gamepro@sprea.it

Direttore Editoriale **Stefano Spagnolo**
Art Director **Silvia Taietti**

Coordinatore Editoriale
Stefano Silvestri

Coordinatore di redazione
Paolo Paglianti

Realizzazione editoriale a cura di
Marco Accordi Rickards
Idra Editing Srl
Via Val Trompia 136 - 00141 Roma
Impaginazione e DTP **Alessandro Benedetti**

HANNO COLLABORATO
Francesca Noto, Virginia Petrarca, Guglielmo De Gregori, Eliana Bentivegna, Vincenzo Lettera, Fabio Davide, Matteo Bittanti, Roberto Recchioni, Simone Trimarchi, Gianluca 'Ualone' Loggia, Bonaventura Di Bello, Elisa Di Fiore, Veronica La Peccerella, Alessandro Mucchi, Roberto Bertoni, Francesco Setti, Alessandro Mari, Giovanna Vizzaccaro (proof reader) e Flavia Ceccarelli (disegni)

Sprea editori ITALY

Sprea Editori SpA
Socio Unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N (MI)
Tel (+39) 02.92432.1 Fax (+39) 02.9262.63147
editori@sprea.it - www.sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea
Paolo Piscopo
Massimo Camerata

ABBONAMENTI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
abbonamenti.gamepro@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.700537672**
www.gameproabbonamenti.it

ARRETRATI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
abbonamenti.gamepro@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.700537672**

Stampa: Mazzucchelli S.p.A. - Seriate (BG)
Carta: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer
Distribuzione: M-Dis Distribuzione S.p.A. Milano

GAME PRO
Pubblicazione mensile registrata al
Tribunale di Milano il 07/05/2007, con il n. 284.
Tariffa R.O.C. - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione
in Abb. Post. D.L. 353/2003 (conv. In L. 27.02.2004, n° 46),
art.1, comma 1, DCB Milano
Una copia € 6,00

Direttore Responsabile
Luca Sprea

COPYRIGHT SPREA EDITORI S.P.A.
SOCIO UNICO MEDI & SON S.R.L.
La Sprea Editori è titolare esclusiva di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte

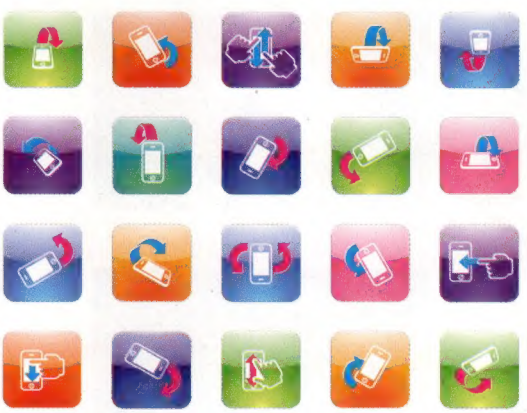
INFORMATIVA E CONSENSO IN MATERIA DI TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI (CODICE PRIVACY D.LGS. 196/03)
Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato.

L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non sarà restituito.

L'ARTE DEL COMBATTIMENTO 040
Rinascita o fuoco di paglia? Esaminiamo la situazione attuale e il futuro prossimo delle principali serie di picchiaduro

UNA VECCHIA SPERANZA 046
Spade laser e proficui acronimi si uniscono in *The Old Republic*, MMOG dagli autori di *KOTOR*

GIGANTI ITALIANI ALL'ATTACCO 054
Il resoconto dell'Italian Videogame Developers Conference, prima conferenza di sviluppatori italiani e sorprendente successo



UN TOCCO E VIA 066
La tecnologia touch screen di Apple ha molte potenzialità anche nel settore videoludico. Istantanea della situazione attuale

CONTENUTI

GENNAIO

Questo mese

EDGE AWARDS 2008 072
I giochi migliori dell'anno appena trascorso secondo **EDGE e Game Pro**

Tutti i mesi

006 Start
News, interviste, approfondimenti e altro

082 U.S. Gameocracy
Dalla nostra inviata negli Stati Uniti

102 Time Extend
Luigi's Mansion

106 The Making of...
Dune II: Battle for Arrakis

112 Studio Profile
Guerrilla Games

113 Academy Profile
Scuola di Comunicazione IULM

114 Appunti di Game Design
Capire il videogioco per giocare meglio

116 Gli Editorialisti di Game Pro
Riflessioni qualificate dall'Italia e dal mondo

122 Borderline Cafè
Ingresso vietato ai non giocatori

CONTENUTI

CONTINUA

Hype

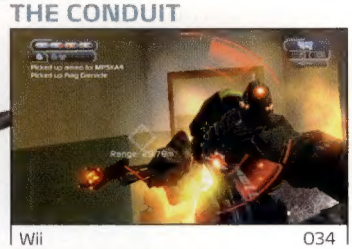
BATMAN: ARKHAM ASYLUM

360, PC, PS3 030

YAKUZA 3

PS3 032

THE CONDUIT



Wii 034

BIG BANG MINI

DS 036

GRAY MATTER

PC 037

HALO 3: ODST

360 038

BLUE DRAGON PLUS

DS 038

OBORO MURAMASA YOTODEN

Wii 039

Review

PRINCE OF PERSIA

360, PC, PS3 086

MIRROR'S EDGE

360, PC, PS3 092

007: QUANTUM OF SOLACE

360, PC, PS3, Wii 096

NINJATOWN

DS 097

START

006 **L'ombra di un colosso**
Gli assi nella manica di Sony per il 2009, i titoli di punta e la definizione del servizio online

012 **Batman ritorna**
Un interrogatorio in stile Batman a una coppia di sviluppatori al lavoro sul prossimo gioco di supereroi

014 **A scuola di shooter**
Il fondatore del sito di giochi in Flash Kongregate spiega come allevare nuovi game designer

016 **Febbre da coin'op**
Un nuovo libro intende raccontare la Storia delle sale giochi giapponesi

018 **Eurovisione**
Jerry Johnson, a capo della divisione europea del Live, ci spiega i cambiamenti dell'online sulla console Microsoft

020 **Inno alla semplicità**
Lo studio di Kuju Doublesix preferisce i piccoli giochi scaricabili

021 **Sviluppare in Italia**
Game Pro intervista Davide Soliani, direttore creativo degli Ubi Studios milanesi

022 **Intelligenza principesca**
Intervista a Matthew Clarke, capo programmatore dell'IA del nuovo *Prince of Persia*

024 **Made in Italy**
Le news sull'industria italiana dei videogiochi

026 **Un patrimonio di coin'op**
L'UNESCO inserisce per la prima volta nei suoi archivi online un sito sull'intrattenimento interattivo

026 **Consigli per la lettura**
Fan, Blogger e Videogamers e Rogue Leaders

027 **Incoming**
Il radar per tenere sotto controllo le uscite di rilievo

MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE

360, PS3 088

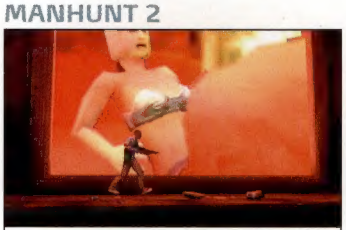
BANJO-KAZOOIE: NUTS & BOLTS

360 090

GUITAR HERO: WORLD TOUR

360, PS3, Wii 094

MANHUNT 2



PS2, PSP, Wii 095

ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY

Wii 097

SILENT HILL HOMECOMING

360, PS3 098

SHAUN WHITE SNOWBOARDING

360, PS3 099

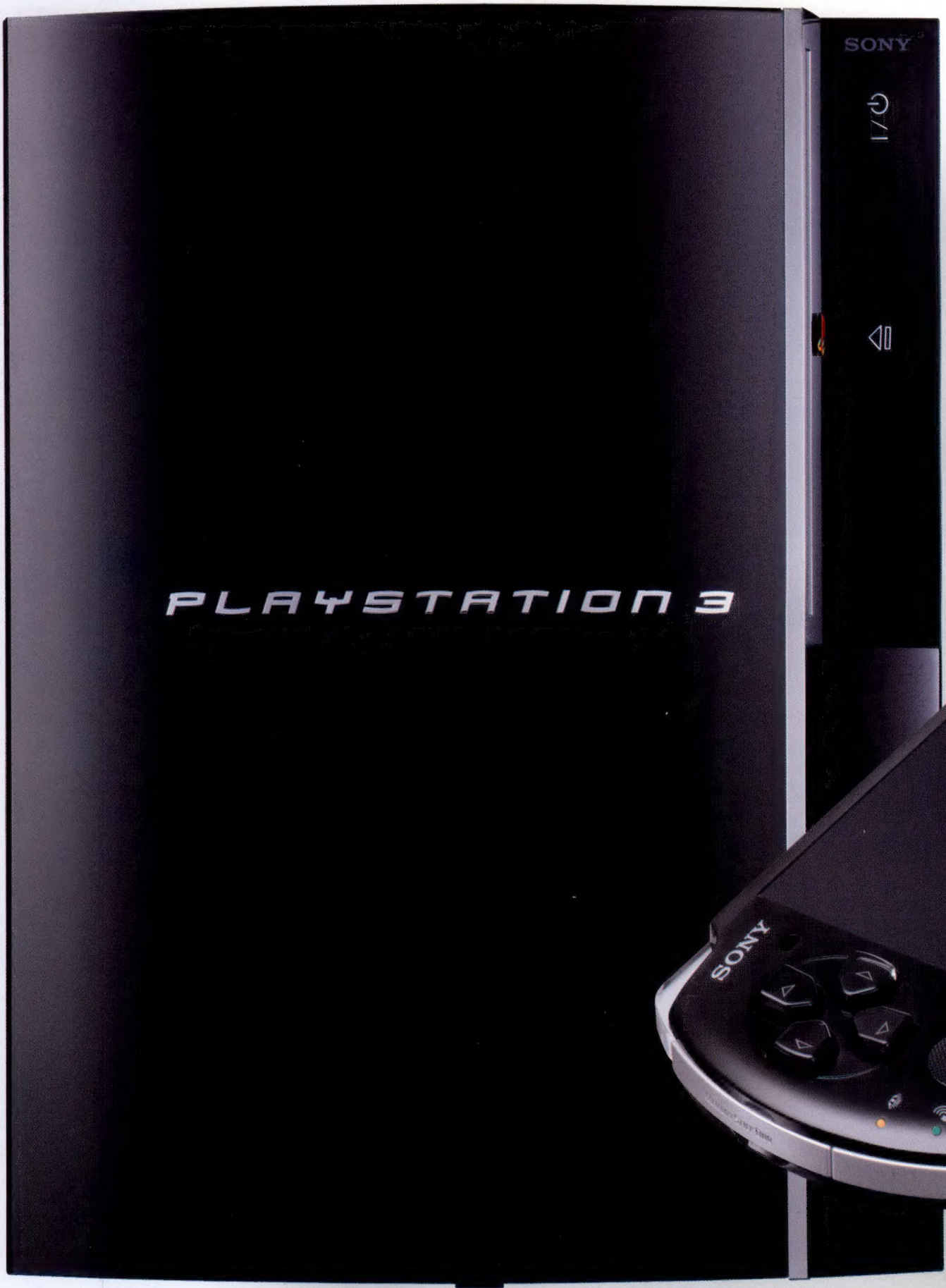
DISASTER: DAY OF CRISIS

Wii 100

C&C: RED ALERT 3

360, PC 101

START



MERCATO

L'ombra di un colosso

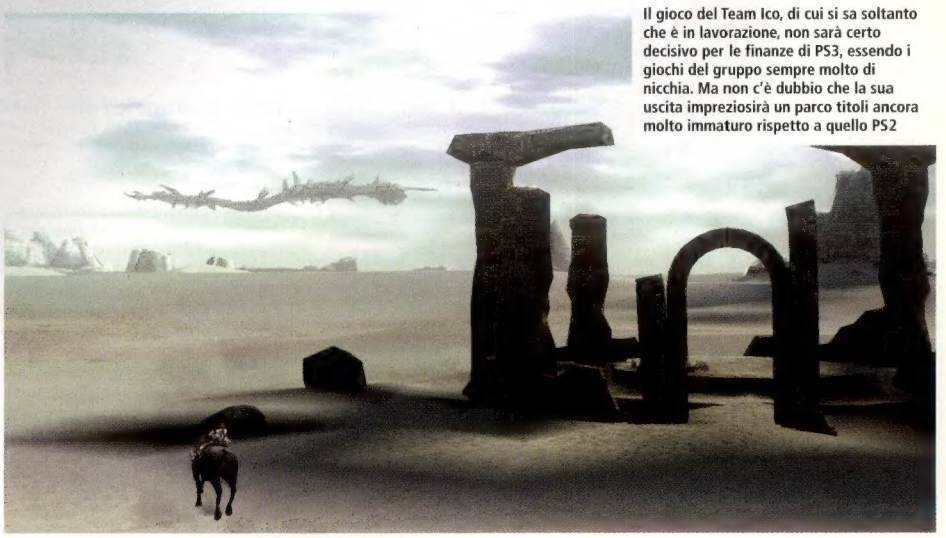
Sony ha perso la supremazia sulle concorrenti ma non la speranza, e il 2009 potrebbe essere l'anno della ripresa

Dopo aver festeggiato già due anniversari dall'uscita della sua PlayStation 3, Sony non riesce ancora ad affermarsi sulle concorrenti, una situazione che difficilmente si sarebbe potuta immaginare ai tempi della console che l'ha preceduta. Per quanto riguarda il mercato americano, le classifiche continuano a mostrare come la console ammiraglia di Sony abbia venduto meno pezzi di tutte le concorrenti e persino della stessa PSP. Nonostante la situazione stenti a diventare finalmente rosea per la console, il panorama che le si prospetta non è necessariamente negativo. Se da una parte infatti PS3 non riesce ancora a superare gli avversari e a riguadagnare quello status di leader del mercato che dapprima competeva alla compagnia, dall'altra nel 2008 ha sperimentato un indubbio segnale di miglioramento. Di anno in anno infatti le vendite sul territorio americano sono salite del 54 per cento, e il numero di software piazzati è addirittura raddoppiato. Nel fare questa osservazione bisogna anche considerare che i dati coprono il periodo in cui Xbox 360 ha effettuato il tanto atteso taglio di prezzo, una mossa che tuttavia non ha scalfito le vendite Sony che denotano comunque un rinvigorimento. Il mercato giapponese vede PS3 molto indietro rispetto al Wii, mentre come al solito si trova in posizione di prevalenza rispetto a Xbox 360. Tuttavia, se è vero che PS3 sta recuperando in territorio americano, in patria sta cominciando ad avere un avversario almeno alla pari, per via dell'operazione di Xbox 360 mirata all'imbonimento dei clienti giapponesi (pensiamo alla perdita dell'esclusiva di *Final Fantasy XIII*), una politica in vigore da tempo ma che solo ultimamente sta cominciando a dare dei frutti tangibili.

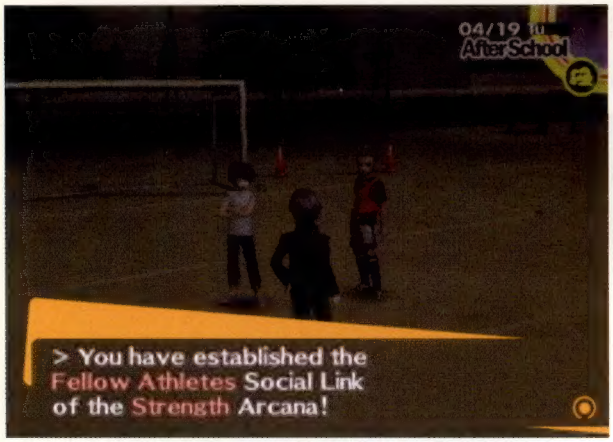
Il 2008 è stato il primo anno in cui, sul territorio giapponese, il portatile è riuscito a ottenere delle vendite superiori a quelle del prima inarrivabile Nintendo DS

Nel corso del TGS 2008 è stata resa disponibile su Home una versione virtuale dello stand Sony ricostruita in ogni dettaglio, inclusa la possibilità di vedere in streaming i video dell'evento

La beta di Home, alla quale era possibile accedere previo invito, ha registrato una grande affluenza da parte dei giocatori, e Ubisoft in occasione di *Far Cry 2* ha aperto il primo spazio sviluppato da terze parti

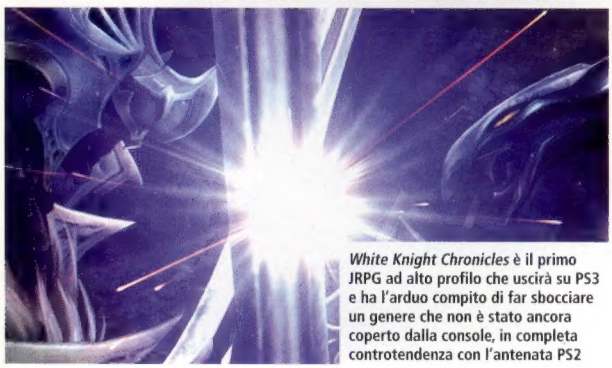


Il gioco del Team Ico, di cui si sa soltanto che è in lavorazione, non sarà certo decisivo per le finanze di PS3, essendo i giochi del gruppo sempre molto di nicchia. Ma non c'è dubbio che la sua uscita impreziosirà un parco titoli ancora molto immaturo rispetto a quello PS2

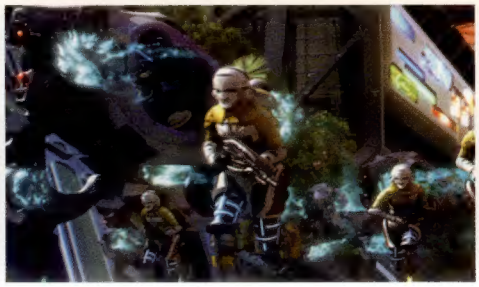


La PS2 continua a vendere e ottenere ancora ottimi risultati, seguendo la stessa filosofia che Sony adottò ai tempi della PS1. Non è un caso che alcuni sviluppatori, specie di giochi di nicchia, abbiano deciso di non adeguarsi ancora alla corrente generazione di hardware

Il recente annuncio di *Uncharted 2: Among Thieves* aggiunge un nuovo titolo importante alla lineup PS3, più che mai bisognosa di esclusive. Il primo e ottimo capitolo dovette sostenere per molto tempo il peso di essere praticamente l'unica esclusiva PS3



White Knight Chronicles è il primo JRPG ad alto profilo che uscirà su PS3 e ha l'arduo compito di far sbocciare un genere che non è stato ancora coperto dalla console, in completa controtendenza con l'antenata PS2

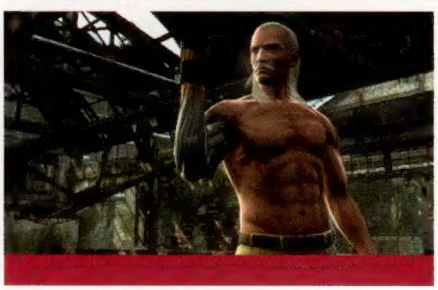


Ma, d'altro canto, PS3 sta facendo passi da gigante nel fronte online, un terreno di battaglia in cui sembrava dominare incontrastato Xbox Live Arcade. In realtà, sebbene PlayStation Network debba molto della sua struttura al concorrente (e l'introduzione dei Trofei ne è una palese dimostrazione), ha registrato un incremento del 166 per cento nelle registrazioni, con un ammontare totale di utenti che si aggira intorno ai 14 milioni. Vista in questa ottica, la prossima introduzione di PlayStation Home potrebbe giustificare un sistema molto derivativo come PSN, rivelandolo piuttosto come un pretesto per indirizzare una base utenti già costruita in quella che Sony crede sia la prossima frontiera dell'online. È senza dubbio un progetto dalla gestazione travagliata e intorno al quale si è generata una certa diffidenza, specie perché la sua natura è stata per lungo tempo poco chiara fino a che gli utenti non hanno potuto provarla con mano grazie alla beta. Home potrebbe essere davvero l'asso nella manica di Sony, più che mai in cerca di una funzionalità caratterizzante che la renda un prodotto unico rispetto a Xbox 360. Il motivo di tanti ritardi nel portarlo a termine risiede nel ruolo di prima importanza che la piattaforma riveste nel futuro di Sony, perché non si sta parlando di un tool gratuito tra tanti ma di quella che forse sarà una funzione fondamentale per la console quanto il PSN.

Da quello che si sa finora, Home è un social network gratuito interamente votato al gaming, tanto che si integra senza soluzione di continuità con i giochi online saltando tutte le classiche schermate solitamente necessarie per accedervi. Se l'uso degli avatar fa intuire un necessario adeguamento allo standard imposto da Nintendo, Sony a differenza di Microsoft ha deciso di dar loro un aspetto realistico. Questo perché Home non è un'applicazione casual ma uno strumento pensato in buona parte per una comunità: quella dei giocatori. La differenza sostanziale con gli avatar di Wii e 360 è la possibilità non solo di interagire in un mondo virtuale, ma anche di possedere uno spazio privato e acquistare oggetti e accessori tramite il collaudato sistema delle microtransazioni. Home può essere considerato in un certo senso come un'estensione della lista amici, un mondo virtuale in cui si possono conoscere i giocatori incontrandoli direttamente, facilitando il gioco online con una piattaforma personalizzata e snellita che va a integrarsi in una componente spiccatamente di social networking. Lo spazio è però riservato anche alle terze parti ed è lecito chiedersi come questa presenza si relazionerà con quella più spontanea dei videogiocatori.

Al momento le terze parti possono possedere delle zone all'interno del gioco e sviluppare all'interno di esse tramite un kit di sviluppo (l'Home Development Kit), mentre Sony agevolerà con delle risorse interne chi non ha ancora i mezzi per farlo da sé. Questo significa che verranno organizzati eventi e ogni spazio virtuale dovrà diventare un polo d'attrazione per i giocatori in grado di

IL SOFTWARE DECISIVO Tra titoli disponibili e in arrivo, i cinque alfieri di PlayStation 3



MGS 4: Guns of the Patriots

Vendite USA: 1.400.000 copie
Vendite EUR: 1.450.000 copie
Vendite JP: 660.000 copie

L'ultimo capitolo della saga di Hideo Kojima è stato il primo vero punto di forza della console. Nonostante questo, la natura peculiare del gioco ha impedito che risollevasse del tutto le sorti della console. Per quanto il suo valore artistico non possa essere messo in discussione, è un gioco che appartiene a un'altra epoca e, nonostante i grande numeri che ha ottenuto, può essere quasi considerato di nicchia nel mercato in cui è andato a collocarsi. Certamente la sua uscita ha dato una boccata d'ossigeno alla compagnia, ma il mercato è cambiato di molto dai tempi di *Metal Gear Solid 2* (che vendette in tutto il mondo due milioni di copie in più). Per quanto importante, si è trattato comunque del quarto capitolo di una saga, un prodotto che di per sé si presta poco alla commercializzazione perché esclude molti dei possibili acquirenti che non hanno seguito la serie.

LittleBigPlanet

Vendite USA: 450.000 copie
Vendite EUR: 320.000 copie
Vendite JP: 80.000 copie

Altra esclusiva Sony, anche in questo caso si parla di un gioco di altissimo pregio, rivoluzionario nel concetto e amatissimo dai fan, ma questo non è bastato ancora una volta per volgere il vento a favore della compagnia. Nonostante i grandi numeri che ha ottenuto in tutto il mondo, c'è la sensazione che avrebbe meritato di ottenere qualcosa di più. Rimane comunque positivo il fatto che Sony abbia aggiunto un nuovo IP tra le sue fila, trasformando un gioco inizialmente non troppo conosciuto in un titolo ad alto profilo fondamentale per la sua strategia. C'è anche da dire che non si tratta di un gioco facile da comprendere e che la base utenti finora creata è già di per sé un risultato soddisfacente, specie se verrà aumentata grazie a ulteriori campagne marketing della compagnia.

proporre sempre cose nuove e interessanti. Se questo all'atto pratico trasformerà la piattaforma in un enorme spazio pubblicitario non è ancora chiaro, ma stando alle dichiarazioni più recenti non ci sarà una sovrabbondanza di pubblicità in-game come ci si potrebbe aspettare. Se Home a lungo è stato vago, c'è anche dire che la vaghezza potrebbe essere insita nella natura stessa del prodotto, con la possibilità che nel giro dei pochi mesi successivi alla sua uscita la piattaforma si trasformi completamente. Nonostante abbia già attraversato un periodo ufficiale di beta, c'è la sensazione che Home sarà un progetto che si troverà sempre in questo stato e costantemente soggetto a cambiamenti, nello stesso modo in cui accade con le applicazioni di Google. Il mondo online di Sony è già riuscito a guadagnarsi l'attenzione delle terze parti e del pubblico in più occasioni, e sono già molte le compagnie che hanno scelto di accostare il loro nome al progetto Home. Quest'ultimo è prima di tutto un hub attraverso il quale sarà più comodo passare da una partita online all'altra, motivo per cui in esso saranno incanalati tutti i giocatori online. Sfruttando questa base utenti già assicurata, Sony deve costruire un contesto interessante e unico che si ponga al pubblico come un'evoluzione del concetto di Xbox Live Arcade. Se Home avrà successo, è probabile che prima o poi si legherà in maniera più evidente al PSN fino a diventarne una componente essenziale.

Home potrebbe essere davvero l'asso nella manica di Sony, più che mai in cerca di una funzionalità caratterizzante che la renda un prodotto unico rispetto a Xbox 360

Anche sul fronte PSP la compagnia sta riscontrando un segnale di miglioramento. Il 2008 è stato il primo anno in cui, sul territorio giapponese, il portatile è riuscito a ottenere delle vendite superiori a quelle del prima inarrivabile Nintendo DS, dimostrando di essere ancora abbastanza in salute da poter rimanere sul mercato come diretto concorrente. Uno dei motivi di questa fase positiva per la PSP è la cura riposta nel software della console, con una lista di prodotti particolarmente adatti al territorio orientale. L'uscita di *Monster Hunter Freedom* è stata letteralmente decisiva per la situazione della console, dimostrando come la scelta accurata di un singolo gioco riesca a catalizzare in maniera più che evidente le vendite, seppur per periodi limitati. I titoli Square Enix giocano un ruolo fondamentale nel favore del pubblico giapponese verso una console, come dimostra l'enorme successo del bundle di *Crisis Core*. E a contribuire a questo successo ci sono anche le versioni più recenti della console, ovvero la Lite e la PSP-3000. Nonostante l'arrivo del DSi rivolga nuovamente la situazione a favore di Nintendo, PSP ha di contro ancora dei titoli molto forti su cui contare come *Dissidia: Final Fantasy* e *Kingdom Hearts: Birth By Sleep*. Il rilancio di PSP in Giappone non è stato seguito da un uguale effetto anche negli altri mercati, dove rimane comunque sensibilmente sotto al DS con pochi accenni di ripresa. A giovare alle vendite c'è però un fatto positivo, ovvero che la pirateria su PSP sta ultimamente subendo un calo. C'è anche da dire che lo sviluppo indipendente di homebrew fa parte della natura stessa della console e della community che si è creata intorno, ma la politica della compagnia di limitare questo fenomeno con aggiornamenti e blocchi sulle nuove versioni della console sembra essere riuscita infine a dare i suoi frutti.

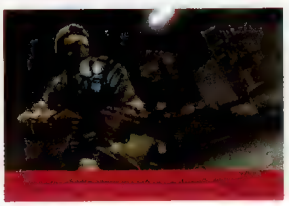
Sony non esce dal 2008 completamente rinnovata, portandosi dietro gli strascichi di un lancio tardivo, e dovrà ancora faticare molto prima di raggiungere il divario che si è aperto con le altre console. Ma nonostante il processo sia tutt'altro che immediato, le macchine di casa Sony si stanno ritagliando la loro fetta nel mercato. Il CEO di Sony Computer Entertainment America Jack Tretton ha dichiarato di voler vendere altri 10 milioni di console entro marzo 2009 e nonostante la natura del proclamo possa essere troppo ardita e prematura, persino comprendendo il periodo natalizio, il segnale di miglioramento c'è già stato. Sony è consapevole che nel mercato attuale nulla dev'essere dato per scontato e che la sua supremazia non è garantita quanto lo poteva essere nella passata generazione. Partendo da questo, dovrà costruirsi un'identità tenendo conto della mutevolezza del mercato e andando al di là delle guerre per le esclusive, un fattore che si è invece rivelato molto volubile e difficile da controllare. Il prossimo anno non sarà facile per la compagnia, specie dopo il sorpasso da parte dello sfidante Xbox 360, ma con un asso nella manica come Home e un numero di vendite percettibilmente in salita, si potrebbe assistere ad un ulteriore ribaltamento della situazione.

God of War III
Data d'uscita: fine 2009

God of War III è stato uno dei pochi annunci degni di nota all'E3 2008. Esclusiva blindata, è un titolo per certi versi simile a *MGS4* e probabilmente ne condividerà la sorte alla sua uscita, giovando non di poco alle vendite della console. Allo stesso tempo, considerando che si tratta di un gioco più facilmente comprensibile anche dai giocatori meno avvezzi, Sony deve puntare molto su questo gioco, con una campagna marketing che faccia capire bene a tutti i potenziali acquirenti di che cosa si tratti. *God of War* è una serie che dà un'identità forte a Sony, che non deve perdere l'occasione di sfruttare l'onda del suo successo, non accontentandosi di un lieve miglioramento ma ponendolo come pietra angolare di un'inversione di tendenza.

Final Fantasy XIII
Data d'uscita: 2009

Più che di esclusiva in questo caso bisogna parlare di esclusiva persa. Evento emblematico della situazione attuale, l'ultimo capitolo della principale serie Square Enix sarà disponibile anche su Xbox 360, una mossa potenzialmente molto pericolosa per lo stato di salute di PS3 in Giappone e nel resto del mondo. Nonostante il danno sembri difficile da arginare, bisogna anche prendere in considerazione il fatto che di concreto della versione Xbox 360 non si è ancora visto nulla, e che il capitolo collaterale, *Versus XIII*, rimane comunque ancorato alla PS3. La versione 360 uscirà soltanto in Occidente e il suo sviluppo inizierà al completamento di quella giapponese, quindi, nonostante tutto, la perdita alla fine potrebbe essere grave ma non irrecuperabile.



Killzone 2
Data d'uscita: febbraio 2009

Il primo capitolo per PS2 venne presentato come un diretto concorrente di *Halo*, ma non riuscì mai a ottenere questo status né tanto meno a superare l'avversario. Il suo seguito deve quindi dissolvere la fama non del tutto positiva che ha influenzato negativamente l'aspettativa generatasi intorno. Tuttavia da quanto traspare dalle ultime prove il gioco sembra più solido del predecessore e se portato a termine con perizia potrebbe essere un'altra esclusiva di qualità. Sul fronte del successo commerciale, è un bene che non punti più a superare esplicitamente *Halo*, bensì a valorizzare la sua componente online (che peraltro sembra di ottima fattura) magari sfruttando come cassa di risonanza la piattaforma Home.

Wo

IL PIACERE DI ESSERE DONNA
Woman
HEALTH/FITNESS
SENO DA STAR
PUOI AVERLO ANCHE TU
SPIRULINA
un superintegratore per l'ETERNA GIOVINEZZA
Rimedi alternativi
I fiori di Bach funzionano davvero
OVER SIZE E SEXY
chi ha detto che per essere belle bisogna essere magre?
10 PAGINE
Pilates
Yoga
Ginnastica
per essere IN FORMA
MEDICINA ESTETICA
macchie sulle mani ADDIO!
I PIACERI
BENESSERE LE TERME DI ISCHIA
Anna Safronnik per Woman

nan

IL PIACERE DI ESSERE DONNA

BOX SITO DEL MESE

Talvolta i giochi che non saranno mai giocabili contano più di quelli che lo sono. Hanno fatto promesse, e mai sono arrivati a mantenerle o a deluderle. Per quanto possa essere assurdo bramare beta di videogiochi incomplete, funestate dai bug e forse neanche tanto divertenti, sono comunque tutto quello che ne rimane. Unseen 64 sa come ci si sente e ha ammassato una notevole collezione di screenshot, video e occasionalmente concept relativi a quello che è stato tagliato dai giochi, a idee mai nate e a titoli che sono stati cancellati o di cui non si è mai saputo niente. Aggiornato regolarmente e di facile navigazione, è l'ideale per qualche piacevole serata di ricerche all'insegna della curiosità.

Sito:
Unseen 64
URL:
www.unseen64.net

INTERVISTA

Batman ritorna

Un interrogatorio in stile Batman per una coppia di sviluppatori al lavoro sul prossimo gioco di supereroi

Con una mitologia di settant'anni, costanti reinvenzioni da parte di tutti i media e un fascino che ha presa in tutto il globo, sarebbe giusto dire che Batman ha carattere. In effetti di caratteri ne ha più d'uno, ma purtroppo ai videogiochi tocca sempre quello più blando e ripetitivo. *Arkham Asylum* promette di essere di diverso, ma non abbiamo forse già sentito questa promessa tutte le altre volte? Abbiamo parlato col director del gioco **Sefton Hill** e con il designer di storia e narrazione **Paul Crocker** a proposito della loro nuova versione del giustiziere mascherato.

Da dove avete iniziato per trattare un personaggio che sembra si reinventi a intervalli regolari?
Sefton Hill: Ci siamo concentrati sugli aspetti che veramente contano del personaggio e che dovevamo mantenere. Credo che molti giochi sbaglino fin dall'inizio cercando di infilare forzatamente la licenza dentro un gioco. Ma così facendo si perderà tutto quello che non si adatta alla natura del genere prescelto. Quindi gli aspetti cruciali a cui prestare attenzione sono chi e cosa è Batman, la libertà datagli dal suo rampino e la potenza nel combattimento corpo a corpo. Non è furtivo: c'è un che di predatorio nel modo in cui dà la caccia ai nemici. Abbiamo preso questi elementi e abbiamo diviso la compagnia in gruppi più piccoli in modo che ognuno se ne occupasse a dovere. Tutto doveva essere interessante e ben fatto. Poi li abbiamo ricomposti.
Paul Crocker: Il nostro obiettivo era creare il gioco ideale per un fan di Batman, rendendolo il più oscuro possibile entro i limiti della fascia per teenager. Non ci sono molti bei giochi di supereroi. Ci sono gli *Spider-Man*, forse, ma... le persone pensano che personaggi come questi siano facili da tradurre in un videogioco, mentre non lo sono affatto. Il discorso dell'icona vale solo fino a un certo punto e i giochi di *Superman* ne sono una prova. Abbiamo speso molto tempo per assicurarci che una volta inserito il disco ci si senta come Batman.

E cosa fa sentire il giocatore come Batman?
SH: Dargli il potere totale. Non volevamo un gioco di Batman dove si inizia, s'incontrano due banditi e questi ti picchiano. Non è giusto. Bisogna sentirsi fin da subito come lui. Per questo i controlli sono semplici, ma nel corso del gioco ci si rende sempre più conto

Paul Crocker (a sinistra) e Sefton Hill di Rocksteady Studios. Fondato nel 2004, lo studio è conosciuto per *Urban Chaos: Riot Response* del 2006. Crocker ha goduto di un cammeo nel titolo come leader della Burner Gang, che portava il suo nome, e il team si è preso la rivincita con una memorabile fine in un tritacarne

Il Joker dei fumetti non ha una personalità fissa, cosa che la graphic novel Arkham Asylum spiega abilmente come "una forma di super-sanità"

della loro profondità. L'elemento di progressione è assicurato dalle mosse che si raccolgono andando avanti, e sono in agguato minacce molto più letali di quelle mostrate finora.

Ma in un certo senso anche il genere stealth dev'essere d'ispirazione.

SH: È difficile rispondere quanto a fonti d'ispirazione.

"Il Joker continua a saltar fuori per tutto il corso del gioco, e c'è spesso un motivo per cui non basta che Batman lo malmeni. Joker è il suo avversario più grande"

Non mi sono mai davvero piaciuti i giochi stealth. Mi ha sempre frustrato che si iniziasse a giocare in maniera così stentata. Poi arrivano delle guardie e ci si nasconde dietro una cassa, e dopo un minuto si dimenticano di noi. Quindi stiamo pensando a un gioco che non punisca e lasci guardare e pianificare per primi la mossa da compiere.

La storia è incentrata sulla relazione tra Batman e il Joker, aspetto che è già stato coperto abbondantemente dai fumetti.

PC: Personalmente amo The Killing Joke, è una sorta di archetipo del Joker, ma non stiamo certo facendo un videogioco basato su quella graphic novel. Il nostro Joker è tenebroso e divertente, Mark Hamill gli dà una voce grandiosa, ed è bizzarro che in un certo senso si tratti della versione cartoon resa più 'oscura'. Non è un film, si basa sui fumetti, e ci piace l'approccio della graphic novel. Il Joker continua a saltar fuori per tutto il corso del gioco, e c'è spesso un motivo per cui non basta che Batman lo malmeni. Batman è incredibile, ma Joker è il suo avversario più grande.

SH: Uno degli aspetti più riusciti è che tutto sembra un'estensione del Joker: anche quando non è nella stanza puoi sentire la sua influenza. Il manicomio è impregnato dell'essenza del Joker. Nel corso della storia esso cambia, così che l'ambientazione viaggi assieme al giocatore.

Da dove proviene l'aspetto del manicomio di Arkham?

PC: Da settant'anni di Storia! Siamo in un luogo dove ogni cosa ha un aspetto oscuro e sudicio che sembra perfetto per l'Unreal Engine; questo e l'architettura

gotica gli conferiscono l'aspetto che ha. Alcuni tratti sono ripresi dalla graphic novel Arkham Asylum, ovviamente, come gli scarabei sulle ringhiere, ma altre idee sono lì semplicemente perché ci stanno bene.

Dobbiamo aspettarci dei sottomarini nucleari acquistati dal Pinguino, nascosti da qualche parte?

PC: Una cosa di cui eravamo ben consci è che non volevamo che il Joker saltasse in un elicottero per lanciare delle bombe addosso al giocatore. Joker non è granché come boss da videogioco. Sciocchezze di questo tipo a parte, nel gioco c'è tutto... tranne Bat-Mite!

INTERVISTA

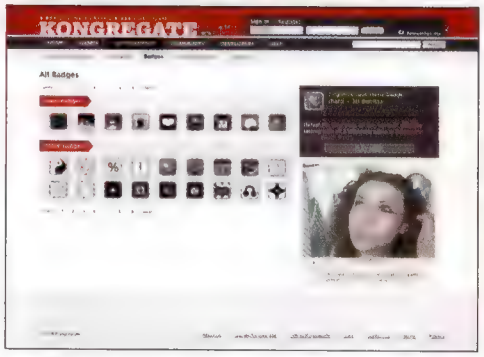
A scuola di shooter

Lo 'YouTube dei giochi in Flash' si trasforma in palestra per giovani sviluppatori

Dopo aver recentemente superato gli 8.000 upload dal suo lancio nel marzo 2007, il portale di giochi in Flash Kongregate ha aperto Labs, una nuova sezione in cui si insegna ai neofiti a sviluppare in Flash. Il sito si è largamente adoperato per promuovere e supportare la scena, dando ai suoi membri una quota del profitto pubblicitario (un gioco in grado di generare il non eccessivo numero di 100.000 partite permette di guadagnare circa 100 dollari) e la possibilità di vincere denaro in occasione di alcuni contest creativi. Abbiamo parlato col fondatore **Jim Greer** di Labs di come il sito e la scena si siano sviluppati dalla nascita di Kongregate, e di cos'ha in serbo il futuro del Flash.

I primi 18 mesi sono andati come vi aspettavate?
La direzione che il portale ha preso è quella che ci aspettavamo, sebbene ci ritroviamo a ospitare 100 titoli nel tempo in cui me ne sarei attesi 20. Non avevo idea del fervore con cui gli sviluppatori avrebbero creato giochi.

Altri siti di giochi in Flash non hanno ancora copiato il template di Kongregate: c'è da sorprendersi?
Certo, sono un po' sorpreso, sebbene farlo significherebbe lavoro tecnico in più, gestire la community e permettere agli sviluppatori di usare i propri API [per il sistema di obiettivi]. Non è una cosa di poco conto. Gli sviluppatori stanno inoltre guadagnando denaro dai ritorni pubblicitari e dai premi dei contest. Quei pochi al top del portale si guadagnano da vivere, ma stiamo provando ad ampliare il tutto in modo che chiunque abbia un gioco popolare possa farcela. Stiamo sviluppando anche altre cose in questa direzione, come microtransazioni e supporto per il multiplayer.



I tutorial futuri spiegheranno come implementare caratteristiche in arrivo come microtransazioni, gioco multiplayer e obiettivi. "Vedremo come le persone risponderanno e ci muoveremo da lì", afferma Greer (destra)

Molti giochi su Kongregate vengono pubblicati anche su altri siti di giochi in Flash. Come vi ponete a riguardo?
È la natura aperta del web. Abbiamo un accordo per cui sponsorizziamo *Desktop Tower Defence* sul sito di Paul Preece [l'autore] e non lo vediamo come una grande minaccia. Massimo rispetto ai portali esistenti, ovviamente. Dispongono di un mucchio di bei giochi e sono in giro da molto più tempo, ma noi in cambio spingiamo molto sugli accordi con gli sviluppatori. Guadagnano molto denaro grazie a noi. Stiamo tentando di fare qualcosa di diverso e più profondo, e offrire l'opzione multiplayer a ogni sviluppatore ci porterà ad avere diversi giochi che possono esistere su altri portali. Ma, tuttavia, non accadrà mai che i giochi in Flash siano disponibili su un solo portale.

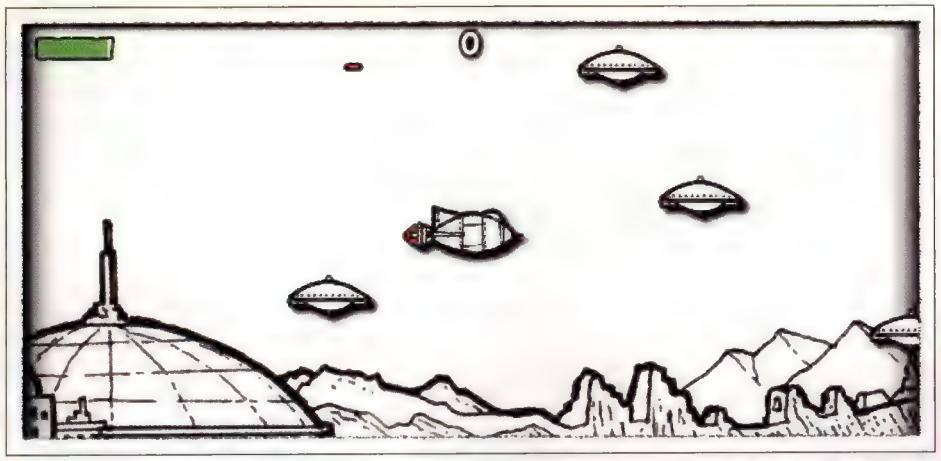
"Un paio di anni fa un possessore di console avrebbe affermato che i giochi in Flash fossero spazzatura, ma ora realizzano che si può fare davvero molto in una piccola finestra"

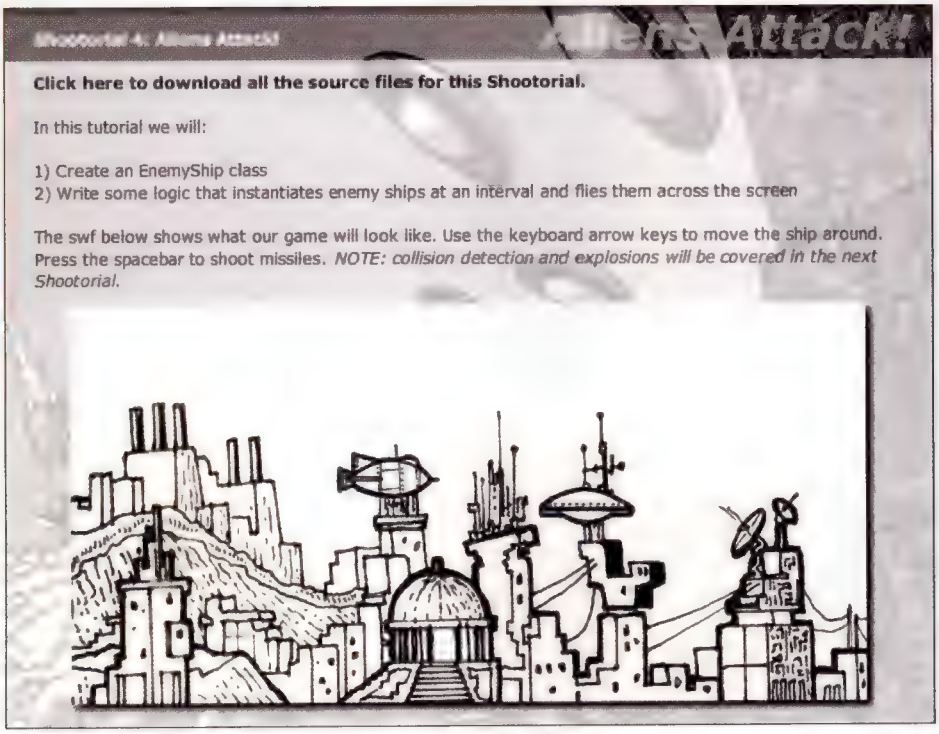
Com'è cambiata la scena dei giochi in Flash dal lancio di Kongregate?
Il pubblico complessivo è aumentato molto poiché l'interesse è diventato di massa. Un paio d'anni fa un possessore di console avrebbe affermato che i giochi in Flash fossero perlopiù spazzatura, ma ora realizzano che si può fare davvero molto in una piccola finestra. Esistono portali che si occupano di recensirli e una maggiore coscienza tra gli sviluppatori delle possibilità di guadagno, sebbene la maggior parte delle persone voglia solo creare giochi e mostrarli agli altri.

Ha lavorato con EA: pensa che la percezione stia cambiando anche nell'industria mainstream?
Sui giochi in Flash sì, ma più in generale anche sul fenomeno dei giochi indipendenti. Prima di lasciare EA, parlai con altri due ragazzi lì di fondare un nostro team di sviluppo, ma poi ho avuto l'idea di Kongegrate, così abbiamo fondato due compagnie che condividevano gli uffici... cioè, un appartamento. Quei due ragazzi erano Ron e Kyle di 2D Boy, e *World of Goo* rappresenta un altro passo in avanti per i giochi indipendenti. Con Internet sparisce il problema dello spazio sugli scaffali, e noi stiamo cavalcando l'onda.

Kongregate Labs faceva parte del piano iniziale?
Abbiamo sempre voluto realizzare strumenti che aiutassero le persone a creare giochi. Ho 37 anni e imparai a programmare quando mia madre mi regalò un Apple II. Allora c'erano riviste con codici BASIC da copiare ed ero in grado di modificare *Rogue* e usare un editor per cambiare le icone in *Ultima*, o roba simile; cose stupide, ma che demitizzavano la difficoltà dello sviluppo di un intero gioco. Ciò non vale oggi. Giochi come *GTA* o *Spore* sono talmente complessi che la semplice idea che siano stati realizzati da persone come voi e me sembra qualcosa di astratto. Nel caso del Flash, tutti gli strumenti di creazione di un gioco sono tra i più

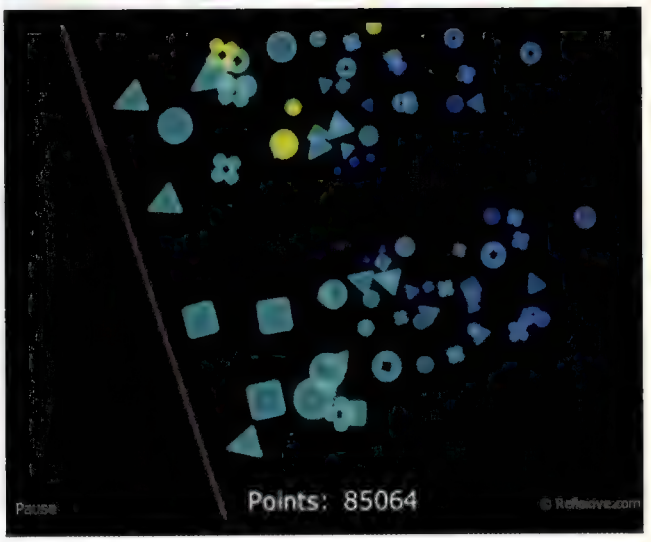
Sonny **(sopra), un semplice GdR a turni, è attualmente il titolo più giocato su Kongregate e fu creato da uno studente londinese di 19 anni.** ***The Last Stand 2*** **(sinistra), un altro gioco di successo sul sito, è un raffinato sparatutto horror**





I principali punti di forza peculiari di Kongregate risiedono negli obiettivi simil-360 e nel servizio di chat posto dietro la finestra di gioco. Il suo uso combinato del plugin Flash e dell'applicazione Ruby on Rails rende la vita più semplice agli sviluppatori in erba

Tra i giochi più apprezzati negli ultimi mesi su Kongregate figurano *Straw Hat Samurai* (sotto) e *Music Catch*, la cui versione scaricabile permette di usare i propri brani MP3



semplici, ma spaventano comunque: così abbiamo realizzato nove tutorial per creare uno sparatutto a scorrimento, partendo dal download della versione dimostrativa di Flash fino al rilevamento delle collisioni e allo sviluppo dell'IA. In pratica, alla fine avrete creato un gioco che include tutto il codice sorgente, per poi partecipare a un contest con un premio in denaro per modificarlo. Le persone saranno anche in grado di caricare i propri tutorial, e ne proporremo di nuovi per generi diversi.

C'era già una community di sviluppo ufficiosa su Kongregate?
Sì, ed è molto attiva, con forum sulla programmazione e l'art design. Ma passare dal giocare un gioco al realizzarlo non è semplice come dovrebbe. In molti membri c'è un interesse latente verso la creazione di giochi e abbiamo ricevuto numerose domande su come fare. Sebbene vi fossero alcuni strumenti e tutorial in giro, pensavamo comunque che nessuno di questi fosse all'altezza.

Avete goduto di un buon supporto da Adobe? Sembra che non si impegnino particolarmente nello spingere gli sviluppatori di giochi a usare Flash.
Credo vi sia stato un problema, ma che la situazione stia cambiando. È semplice vendere strumenti ad aziende per creare punti vendita online e ora stanno tentando di portarli sui cellulari. Ma con il nuovo Flash 10 si è lavorato molto sulle performance e sull'accelerazione 3D, quindi si stanno avvicinando. Stiamo discutendo con Adobe riguardo alla possibilità di offrire copie gratuite di Flash ai vincitori dei concorsi. Vedremo.

Con plugin come Silverlight e Unity3D, giocare attraverso il browser sembra essere diventata una parte importante del futuro del videogioco su PC. Vi reputate parte di questo movimento?
Le community di sviluppo con questi nuovi plugin sono solo agli inizi, e il fatto che non siano leggeri come Flash crea una sorta di barriera al download. Ma mi aspetto di vedere Kongregate online tra altri dieci anni e che cominceremo a creare giochi basati su browser. Le persone vivono nei loro browser, quindi sarebbe folle non pensare che questi faranno parte del futuro del videogioco.

Newswire

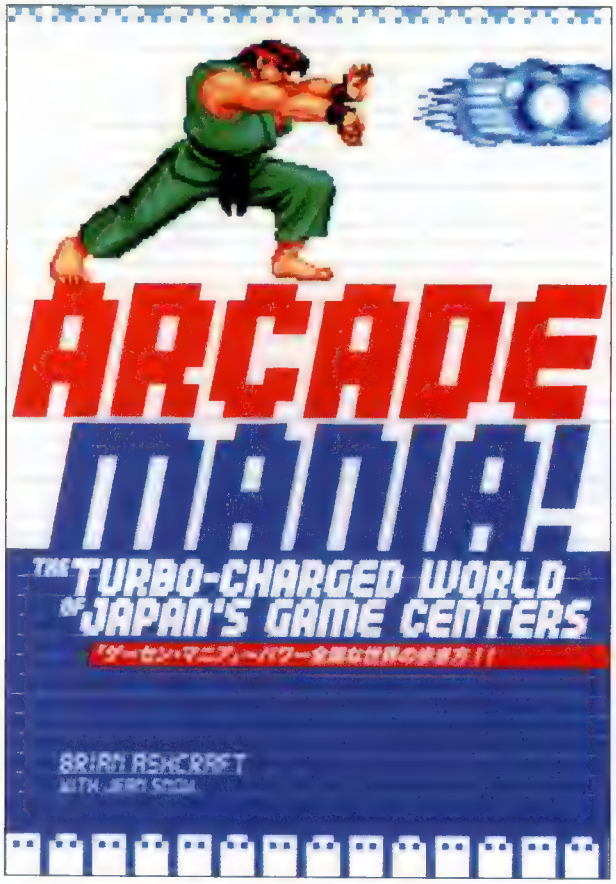
2D Boy e Stardock all'Independent Games Summit 2009

Sono stati annunciati i primi relatori presenti all'Independent Games Summit, evento interamente dedicato agli sviluppatori indipendenti che avrà luogo durante l'edizione 2009 della GDC (23-24 marzo). Tra gli headliner figura Ron Carmel, cofondatore di 2D Boy, il quale terrà un dibattito riguardante le difficoltà che il team ha incontrato nella pubblicazione di *World of Goo*. L'incontro con Brad Wardell, fondatore del team Stardock, verterà invece sui retroscena dello sviluppo di giochi come *Galactic Civilization II* e *Demigod*, mentre non mancheranno altre personalità importanti nella scena indie come Alec Holowka (*Aquaria*), Jonatan Soderstrom (*Clean Asia*) e Tommy Refens (*Grey Matter*).

LIBRI

Febbre da coin'op

Dagli UFO Catcher alle sezioni retro e ritorno, Brian Ashcraft si avventura in un affascinante viaggio nelle sale giochi giapponesi



Pregi e difetti di Arcade Mania! hanno origine dallo stesso punto. Leggetelo per la Storia delle sale giochi giapponesi e rimarrete delusi; leggetelo per i videogiochi nelle sale giochi giapponesi e delusi lo sarete solo a metà. Arcade Mania! è un *pot-pourri* della cultura arcade giapponese, forte di un titolo accattivante ma privo di una struttura portante e costituito da interventi che spaziano dallo stimolante all'ovvio.

Il libro sembra invitare al relax. L'introduzione ci rassicura che si tratterà unicamente di una 'guida turistica che offre uno sguardo sulle sale giochi' piuttosto che di un vecchio e noioso 'libro di Storia'. Organizzando i capitoli nell'ordine in cui s'incontrerebbero UFO Catcher, giochi di carte, sparatutto e rhythm game in una sala giochi, Arcade Mania! porta 'l'esperienza dell'ambiente nipponico al lettore, ovunque si trovi', ma la regolare evocazione di salaryman, liceali ridacchianti e posacenere stracolmi rende chiaro che nessun preconcetto in merito sarà messo più di tanto in discussione.

Forse, tuttavia, è meglio così. Arcade Mania! è più una breve introduzione agli arcade giapponesi scritta per chi non ne ha mai visto uno che un'analisi approfondita del 'mondo dei centri d'intrattenimento in Giappone'. Ashcraft è un cicerone affabile e zelante, con un certo gusto per gli individui bizzarri e un occhio acuto per le mode che dominano l'ambiente. Le parti migliori del libro sono quelle in cui si descrivono fenomeni come i Purikura, le famose macchine che stampano foto adesive con decorazioni assortite, sia scelte dall'utente che inserite automaticamente. Una tecnologia conosciuta e vista anche in occidente, ma che ha letteralmente fatto impazzire le teenager di tutto il Giappone e che viene qui descritta giocosamente a fianco di derive affascinanti come le Business Purikura, che a loro volta hanno portato a Pierimo, un sistema che crea pupazzi da portachiavi dei soggetti fotografati utilizzando 28 scatti da diverse angolazioni.

È proprio quando si rivolge ai videogiochi che Arcade Mania! mostra le sue debolezze. Le conclusioni di Ashcraft tendono a risultare lapidarie e banali, come nel caso dei rhythm game: "'Siamo fortunati ad avere giochi che spingano all'attività fisica', dice Aaron [un giocatore di *DDR*] asciugandosi il sudore dalla fronte. Sì, lo siamo eccome". Altre volte, suonano fin troppo precipitose: "I giochi con le card rappresentano il futuro dei giochi arcade". Tutto è inoltre pervaso da un tono stranamente anticelebrativo che talvolta si spinge a insinuare che i videogiochi siano una perdita di tempo: "Cosa hanno portato [all'esperto di *Street Fighter* Daigo 'the Beast' Umehara] tutti i milioni che ha inserito nei cabinati di Tokyo? A parte diventare bravissimo con *Street Fighter*... nulla".

Ashcraft è un cicerone affabile e zelante, con un certo gusto per gli individui bizzarri e un occhio acuto per le mode che dominano l'ambiente

I lettori più pignoli avranno da ridire su altre osservazioni di Ashcraft, compresa l'asserzione che Jumpman fosse stato ribattezzato Mario in occasione del sequel di *Donkey Kong*. Secondo la versione a noi nota, il cambio di nome avvenne per l'uscita americana di *Donkey Kong* grazie all'opportunismo di Minoru Arakawa, allora presidente di Nintendo of America. Ma potremmo sbagliarci, ovviamente.

Lo stile di scrittura del libro può inoltre diventare stancante, pieno com'è di esclamazioni, di strane contrazioni e di monosillabi che troppo rapidamente liquidano questioni di potenziale interesse. "Pensate che pescare sia eccitante? Non lo è!". "Importava forse che [*Afterburner*] fosse ripetitivo? Ovviamente no, c'erano un sacco di esplosioni!". "È difficile credere che [*Ikaruga*] sia stato creato da un team di quattro persone. Davvero microscopico!". È un registro che, pur incantando inizialmente, viene a noia in breve tempo.

Ciò non toglie che Arcade Mania! contenga abbastanza curiosità e interviste bizzarre da meritare perseveranza. Molti lettori lo accuseranno di scarsa ambizione, e non sono presenti intuizioni particolarmente profonde, ma riesce comunque a infondere vita nelle aree che tratta, mentre la sua natura gioviale ben si sposa con alcune delle tematiche. Non è un must sulle sale giochi giapponesi, ma riesce a risultare un lavoro di compilazione più che dignitoso.

Autore:
Brian Ashcraft (con Jean Snow)
Editore:
Kodansha Europe Limited

Il design grafico del libro è raffinato ma anticonvenzionale, e passa dal colore al bianco e nero senza apparente ragione, spesso non riuscendo a supportare efficacemente il testo: il capitolo sui picchiaduro, ad esempio, è abbellito dalle concept art di *SFIV*, menzionato a malapena nel testo, forse perché il gioco Capcom non era ancora uscito al momento della stesura del testo

Tutti i tuoi amici sono già su Facebook! E tu cosa aspetti?

Sprea ITALY

Facebook: usalo per divertimento, lavoro e studio

SOUND BYTES

"Sebbene descriva la sua serie *Battlefield* come 'cinematografica', DICE ha sempre limitato la visualizzazione a un 4:3 decisamente poco cinematografico. In più, ha contribuito a promuovere l'idea che giocare in widescreen significhi 'barare'."
La prima edizione degli award **Field of Vision** assegna l'antipremio 'Chiusura Mentale' agli sviluppatori 'che scoraggiano attivamente o impediscono il supporto della visualizzazione widescreen'

"Dal momento che avete già i primi 19 caratteri del codice, basta provare a 'indovinare' l'ultimo. Per farlo, inserite semplicemente il vostro codice e, per l'ultimo carattere, provate le lettere dalla A alla Z, e poi i numeri da 0 a 9."
L'assistenza clienti di **EA** esprime simpatia per gli sfortunati che hanno acquistato una copia di *Red Alert 3* con codici d'attivazione dei bonus incompleti

"Una beta è come provarci con una ragazza solo per poi dire: 'Me la sono fatta'. So che suona crudo, ma è la sacrosanta verità. Una volta che giochi a una beta, puoi depennarla dalla lista dicendo: 'Ci ho giocato'. Poi non ti senti motivato a gustarti il gioco ultimato a partire da quell'antipasto."
Cliff Bleszinski sembra voler incoraggiare tutti a chiamarlo nuovamente CliffyB

"Non mi piacerà perché non sarà il gioco che avrei realizzato io: se lo giocherò, mi causerà soltanto dello stress. Penso che sarà divertente per i giocatori, ma non per qualcuno che ha lavorato alla serie di *Resident Evil*. Se in *Resident Evil 5* vedessi qualcosa di non fatto come dovrebbe, mi arrabbierei!"
Shinji Mikami ha già deciso di boicottare *Resident Evil 5*

"*World of Warcraft* è un Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (un po' come *StarCraft* e Second Life)."
La sezione **Body & Soul** del **Times** cerca di spiegare il confuso mondo degli MMOG dal suo punto di vista, probabilmente contribuendo ad alimentare il disordine semantico

INTERVISTA

Eurovisione

Come il nuovo responsabile dell'online su Xbox 360 intende rivedere il Live in Europa

Johnson ha grande esperienza con il Live, ma gran parte del suo nuovo team proverrà dall'Europa per dare rilevanza al mercato

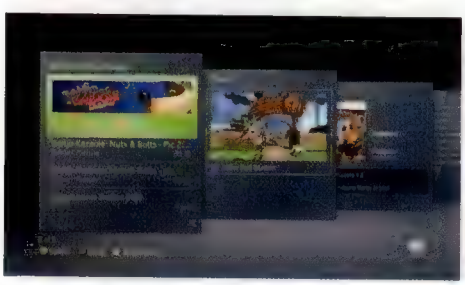
Dopo aver lavorato su Xbox Live dalla sua concezione nel 2002 e diretto il gruppo di sviluppatori dietro la nuova dashboard del 360, **Jerry Johnson** è appena subentrato nel nuovo ruolo di general manager per Xbox Live Europe. Ciò fa parte dell'intenzione di Microsoft di rivolgersi direttamente al mercato europeo piuttosto che passare per la sede di Redmond. Lo abbiamo incontrato per discutere di come intenda rendere l'Xbox 360 più attraente al variegato insieme di culture che compongono, usando le parole di John Schappert (VP del Live), il nuovo 'campo di battaglia' della console.

"Ci furono periodi in cui non riuscivo a dormire perché non pensavo avremmo ottenuto questi risultati entro l'anno. Eravamo preoccupati riguardo alle prestazioni fin dall'inizio"

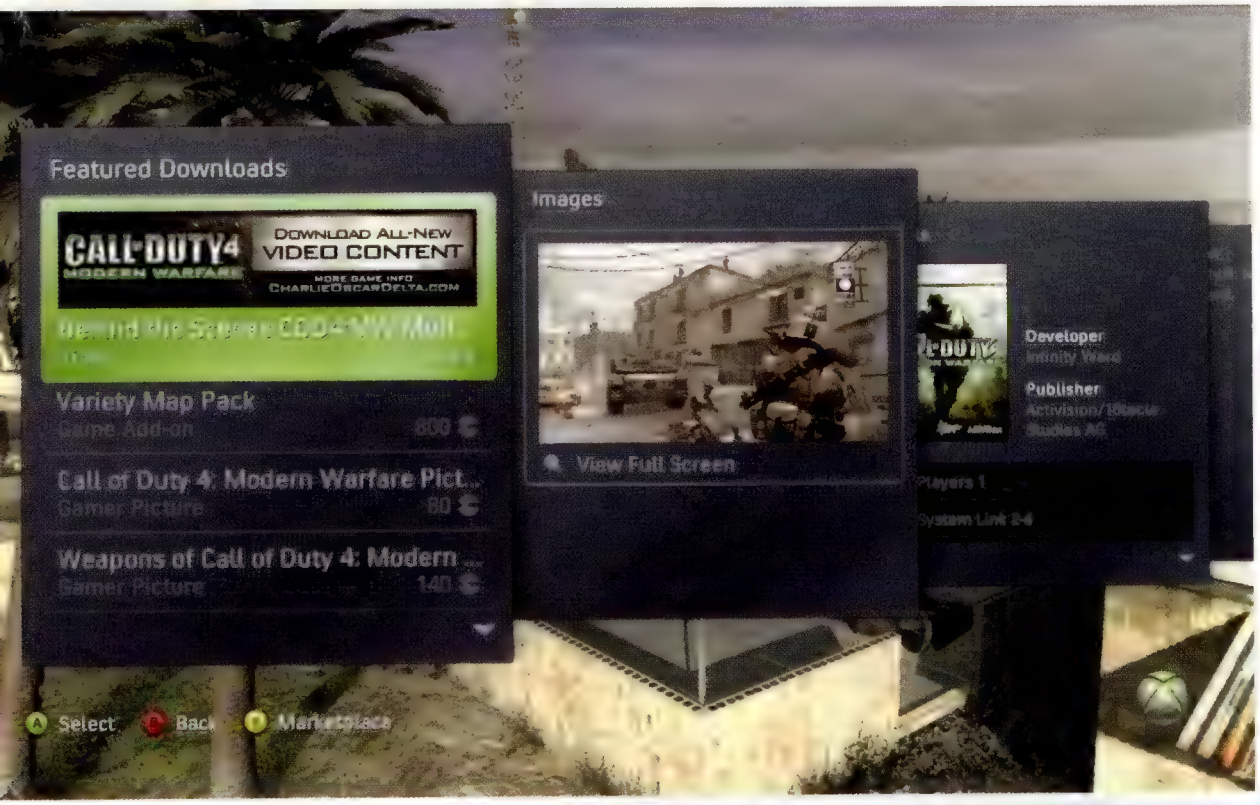
È stato appena spedito oltreoceano per dirigere la divisione Live in Europa: è un ruolo del tutto nuovo?
È parte dell'enfasi su Xbox Live. Il gruppo sarà più piccolo: a Redmond ero a capo di 140 persone, ma stavolta saremo in 30. Non intendiamo riunire 30 americani: solo io e il senior engineer verremo da là, mentre assumeremo persone dal continente europeo e dal Regno Unito con l'obiettivo di creare esperienze adatte a questo mercato. La scorsa settimana ero in Spagna e già mi sembrava chiaro che non si possono proporre esperienze per l'Europa dagli Stati Uniti. Semplicemente non funziona: non c'è il giusto stile, la giusta percezione, comunque la si chiami.

Il cambiamento riguarderà la grafica o i contenuti?
Credo si tratti principalmente dei contenuti: è una questione di esperienza più di qualunque altra cosa. Nell'Europa meridionale, ciò che più conta è lo sport e l'aspetto sociale. Una delle cose che ci hanno sempre chiesto è: "Perché Xbox Live non ha un matchmaking diviso per Paesi?". Noi rispondiamo che non aiuterebbe a trovare le persone: se si comincia a limitare il pubblico quando già si ha difficoltà a trovare abbastanza persone, filtrarle ulteriormente non aiuta a compattare un gruppo. Ci stiamo quindi occupando di alcune cose che seguano gli aspetti sociali. Non so quali siano le risposte: potrebbe trattarsi di riunire interessi rilevanti in ogni mercato che permettano alle persone di socializzare, oppure potrebbe trattarsi di ulteriori suddivisioni. Inseriremo applicazioni nella dashboard che se ne occuperanno, dal momento che non è più statica.

Quindi questo aggiungerà nuovi slot alla dashboard?
Esatto! Non per tracciare paralleli troppo stringenti, ma somiglia a quel che abbiamo fatto con Netflix negli



La nuova dashboard richiede più spazio dell'originale: per gli utenti sprovvisti di HD, l'unità di memoria da 64MB non basta più a conservare un profilo completo e applicazioni come l'editor degli avatar. Johnson, comunque, ha affermato che solo il 2 per cento degli utenti che vanno in Live sono privi di HD



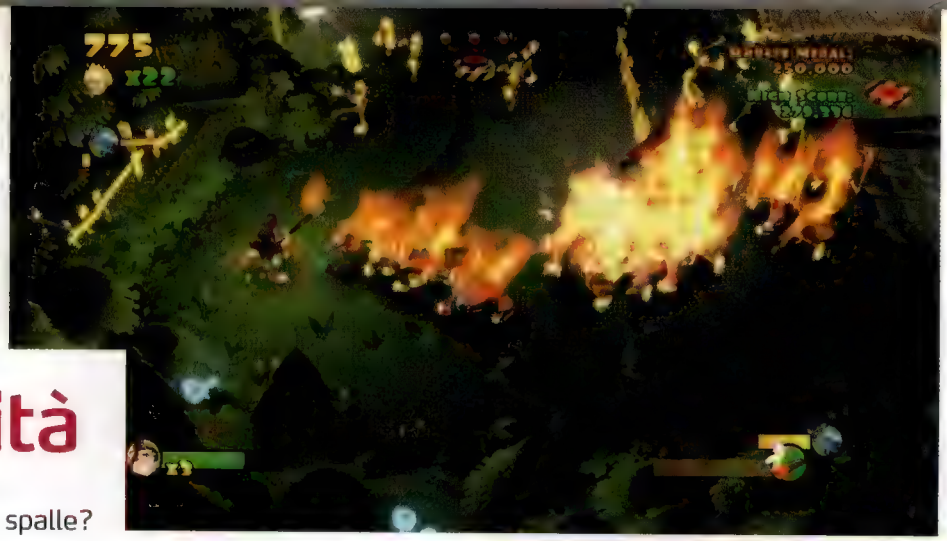
Johnson ha affermato che il più grande problema funzionale che Microsoft ha incontrato con il pad di 360 riguardava il pulsante guida, che alcuni utenti non riconoscevano come tale. La nuova dashboard include molti più comandi che incoraggiano a premerlo

Stati Uniti. Quella era un'applicazione a parte, che proponeva slot e download al primo uso, creata specificatamente per il mercato americano. Ora che ci siamo stabiliti qui, potremo selezionare alcuni contenuti e attività sociali a cui dedicarci, elaborando tutto specificamente per questo mercato. Quando si pensa ai videogiochi si parla di esperienze d'intrattenimento e di gioco, aspetto a cui anche Rare è molto legata. Ciò che Live permette di fare è prendere queste due cose e crearvi delle esperienze sociali attorno. Comincerete a vedere alcuni ibridi che non saranno soltanto giochi né soltanto intrattenimento. Abbiamo l'opportunità di sfruttare tutti i cambiamenti apportati alla piattaforma e creare prodotti per questo mercato, senza aspettare che diventi una priorità di Redmond.

Queste applicazioni potranno essere realizzate da compagnie esterne oltre che dal vostro team?
Certo, avremo uno staff interno qui e lavoreremo anche con alcuni partner. Ne sono un esempio Netflix e le applicazioni di condivisione delle foto: Netflix fu realizzato internamente, e chiedemmo a una compagnia di San Diego di creare l'applicazione per le foto. Dovevamo rendere disponibili alcuni elementi dell'interfaccia a cui i giochi non potevano accedere, quindi abbiamo dovuto collaborare.

Queste applicazioni verranno mai vendute agli utenti in cambio di denaro?
Essendo un'azienda, guadagniamo attraverso transazioni, abbonamenti e pubblicità, quindi ogni qualvolta pubblicheremo un contenuto nuovo valuteremo il suo effetto sul comportamento dell'utente. Se incoraggia le persone a fruire del servizio e fare altre cose, magari lo renderemo gratuito. Se è invece di nicchia o su licenza, potrebbe essere basato su transazione.

La nuova dashboard è molto fluida, nonostante la quantità di contenuti multimediali che deve scaricare: avete mai avuto il timore di non riuscirvi?
Ovvio! In certi periodi non riuscivo a dormire perché non pensavo avremmo ottenuto questi risultati entro l'anno. Eravamo preoccupati riguardo alle prestazioni fin dall'inizio, specialmente alla luce della grafica che volevamo implementare. Se si guarda agli altri store su console, con tutte quelle immagini che spuntano mentre si sta navigando, si realizza che il problema è critico. Abbiamo speso molto tempo a concentrarci sull'archiviazione dati, in modo che si ricevano i contenuti non appena ci si connette. Non doveva influenzare nient'altro, ma volevamo che non si dovesse aspettare per veder comparire gli elementi. È stato davvero snervante.



Inno alla semplicità

Perché Doublesix, esperta in titoli scaricabili, rifiuta di pensare in grande, nonostante il gigante alle sue spalle?

Quando Kuju decise di ribattezzare i suoi studios, ciascuno ha dovuto scegliere un percorso. Doublesix, con sede a Guildford (il team prende il nome del lancio di dadi che dà un altro turno), ha scelto i titoli scaricabili per console e PC. Dopo aver prodotto in precedenza titoli da scaffale come *Geometry Wars Galaxies* per Wii, il primo gioco realizzato sotto la nuova etichetta sarà *Burn, Zombie, Burn,* uno shooter ad arene. Impegnato anche con un misterioso progetto riguardante South Park, il creative director **Jim Mummery** ci ha parlato di cosa ci aspetta.

Giochi come *Burn, Zombie, Burn* sono il mezzo o il fine?
È il nostro primo gioco. Per il prossimo, faremo probabilmente qualcosa che lo evolva, tecnicamente o sotto altri aspetti. In questo caso, volevamo che fosse adatto al contesto per cui era destinato, ovvero il download. Doveva adattarsi al pubblico, trovarsi in un ambito di cui abbiamo indubbiamente esperienza. Anche se vogliamo espanderci, non vogliamo diventare grandi. L'obiettivo di Doublesix è quello di trasformarsi in un punto di riferimento per i titoli scaricabili, dove le persone possano recarsi con la loro IP sapendo che ne uscirà fuori qualcosa di buono. Sembrerà una noiosa risposta aziendale, ma è così.

"Mi piace pensare che i piccoli studios ora possano esistere più facilmente che all'inizio della generazione. Le dimensioni del nostro team sono le stesse che su PS1 o Saturn"

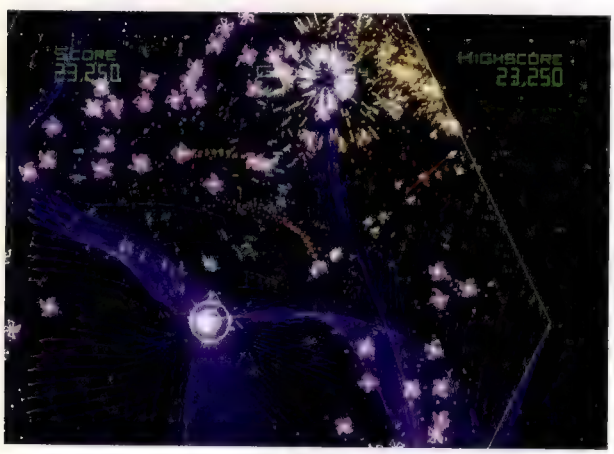
Che tipo di offerte avete declinato?
Tendiamo a rifiutare progetti che studios come Zoë Mode, ad esempio, prenderebbero in considerazione. La mentalità e la cultura che abbiamo vanno in una certa direzione, e alcuni giochi non sarebbero gestiti agevolmente dal nostro staff.

Quanto è prezioso oggigiorno questo tipo di sviluppo 'garage'?
È uno dei motivi per cui Kuju ha ribattezzato gli studios: ognuno deve focalizzarsi su qualcosa. Gli obiettivi sono diversificati, ovviamente, nemmeno basati su titoli, piattaforme o generi. Questo ci ha però offerto un punto da cui iniziare, e i download sono perfetti per gli studios più piccoli. Inoltre, immagino che l'avvento di XBLA e PSN dia una nuova dimora agli sviluppatori da cameretta.

Quando si è una grande compagnia, ci si ritrova nella situazione di dover far approvare un progetto, quindi si comincerà a proporre una quantità di cose fino ad avventarsi su qualunque argomento attiri l'interesse del pubblico in quel momento. Probabilmente realizzeremo giochi diversi, ma la filosofia e la cultura dello studio sono l'elemento di continuità. Mi piace pensare che i piccoli studios ora possano esistere più facilmente che all'inizio dell'attuale generazione. Le dimensioni del nostro team sono le stesse di quando lavoravamo su PS1 o Saturn, abbastanza per rendere le cose interessanti.

Ma in passato è capitato che, per sopravvivere, occorresse far uscire un gioco su grande scala. Il download non sempre porta a prodotti piccoli; di colpo ne appaiono alcuni che possono competere con i tripla A. E quando questi cominceranno a subentrare nel mercato, le persone compreranno ancora *Geometry Wars* e *Burn, Zombie, Burn?* Mi piace pensarlo, ma vedremo.

Le licenze cinematografiche potrebbero cambiare il panorama?
I film sono interessanti. Un tempo ci mandavano i copioni di cose come Fortress 2 e Tank Girl, di certo non grandi produzioni. Si può realizzare un titolo più piccolo dall'aspetto next-gen che non inficia l'impatto del film. Lo stesso vale per gli show TV o le linee di giocattoli di secondo piano. Che ve ne sia effettivamente il bisogno è un'altra questione, ma di certo apre un posto nel mercato.



Geometry Wars Galaxies per Wii (sopra) e DS, e *Nucleus* per PSN, provano come Doublesix sia in grado di lavorare con un'area di gioco minima. I suoi nuovi titoli, comunque, non insistono sulla formula del doppio stick: è il caso di *South Park*, prodotto in collaborazione con Comedy Central

Mummery afferma che il processo creativo di Doublesix è democratico, e che qualsiasi amante dei giochi ha il diritto di proporre un progetto. *Burn, Zombie, Burn* fu suggerito dal capo dello studio James Brooksby: amava il fuoco e gli zombie, dunque perché non accoppiarli?

L'attuale sistema di retribuzione nel mondo della digital delivery è equo?
Affrontiamo quest'aspetto in modo molto pragmatico. Generalmente ci offriamo di lavorare su vari canali: a seconda del committente potremmo accettare qualcosa basato su una grossa licenza, dove riceviamo una percentuale sul costo del prodotto. Oppure lavoriamo a ingaggio, cosa fattibile dati i costi ridotti. Per ciascun titolo esistono specifici schemi di retribuzione di sviluppatori e publisher, e i download offrono certamente la più grande flessibilità.

Ma c'è sempre il rischio che un team giovane si ritrovi con troppo lavoro...
Ho visto questa situazione in ogni compagnia per cui ho lavorato: è uno schema di espansione e compressione. Alcune compagnie sono pensate per espandersi; il problema è la velocità. C'è bisogno di stabilità. Come studio per titoli scaricabili, tuttavia, dobbiamo spingere di più in quanto i nostri tempi di sviluppo sono brevi. E neanche questi sono garantiti. Guardate la fusione tra Vivendi e Blizzard: l'imprevisto è sempre dietro l'angolo. Non si tratta certo di un'industria immobile.

Quanto vi sentite autonomi?
L'azienda madre offre comodità, e avere il nome di Kuju alle spalle aiuta senz'altro. Non siamo certo un team vergine costretto a lottare per la sopravvivenza. Kuju, naturalmente, si interessa a ciò che fanno i suoi studios, ma più che altro in termini di qualità: che le scelte di marketing siano giuste, che i kit di sviluppo siano a posto, che il rapporto col publisher sia chiaro. Il tipo di gioco che vogliamo creare non ne viene influenzato.

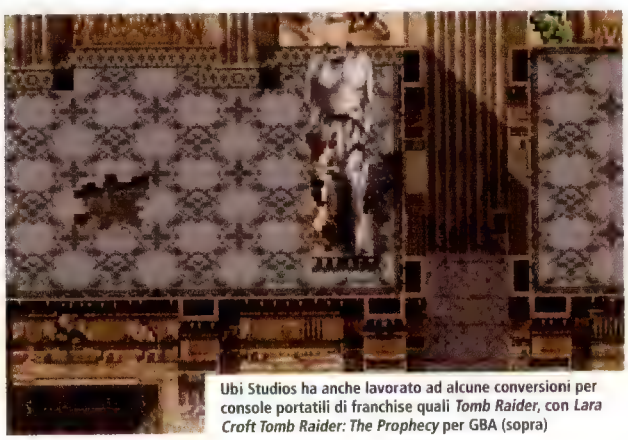
INTERVISTA

Sviluppare in Italia

In occasione dell'IVDC, parliamo con il direttore creativo degli Ubi Studios a Milano

Davide Soliani, creative director degli studi di sviluppo Ubisoft situati a Milano, è uno dei pochi sviluppatori italiani che siano riusciti a rivestire una posizione di rilievo nell'ambiente senza uscire dal Paese: si è recentemente cimentato nella realizzazione di *Giulia Passione Amiche & Segreti*, il primo casual game del team, e ha tenuto un intervento alla prima Italian Videogame Developers Conference nella giornata di sabato 22 novembre 2008 durante la fiera Ludic@rena. Lo abbiamo raggiunto per parlare con lui del suo percorso lavorativo e delle sue opinioni sull'industria.

Quali sono le sue origini professionali e la sua storia personale con i videogiochi?
All'epoca lavoravo per la rivista Game Power. Ero entrato nello studio come appassionato di videogiochi. Su 3DO c'era un gioco, *Tetsujin*, che mi piacque così tanto da spingermi a scrivere una lista di mappe che poi inviai alla redazione. Sono rimasto con loro per 3 anni, prima di scoprire che Ubisoft stava aprendo degli uffici in Italia. Al colloquio presentai un'analisi critica di *Zelda: Ocarina of Time* e una settimana dopo ero dentro. Lavorai a diversi progetti, soprattutto su portatili. In seguito, ho lasciato Ubisoft per andare in Kuju, poiché stavano sviluppando alcuni giochi per Nintendo, tra cui *Battalion Wars*. È stato bello ricevere commenti da personalità importanti come lo stesso Miyamoto, ma era molto dura: si lavorava in media 15-16 ore al giorno e per un intero anno ho dormito davvero poco.



Ubi Studios ha anche lavorato ad alcune conversioni per console portatili di franchise quali *Tomb Raider*, con *Lara Croft Tomb Raider: The Prophecy* per GBA (sopra)

Finito di lavorare con loro, ho contattato gli studi di Ubisoft Montreal dove, avendo già dei contatti, non fu difficile entrare. Lì ho lavorato a svariati progetti in qualità di level designer e poi come operativo, che vanno dalla versione Wii di vari giochi fino a lavorare ad *Avatar*.

Com'è stato il ritorno in Italia?
Dopo essermi occupato della fase di concezione del gioco per otto mesi sono ritornato in Italia per lavorare con team piccoli e fare un progetto molto diverso dal solito: *Giulia Passione Amiche & Segreti*. È il primo casual game a cui ho lavorato e mi ha dato non poche soddisfazioni: non sembra, ma è molto profondo. Quando lo presentai agli Ubidays, qualcuno mi chiese se quello fosse il mio primo gioco, associando stranamente il fatto che fosse un casual game alla mancanza di esperienza. La cosa mi fece ridere. Lavorare a un titolo del genere, per quanto assurdo possa sembrare, è molto più difficile che sviluppare un gioco hardcore: in un'opera come *Splinter Cell*, le componenti di gioco non sono difficili da prevedere, a differenza di titoli come *Amiche & Segreti*, in cui occorre preventivare aspetti sociali e psicologici. A Milano ho rincontrato tante persone e ne ho conosciute di nuove, quindi uno dei motivi che mi hanno spinto a tornare in Italia è il contatto con gli individui. A Montreal c'erano tantissime persone, mentre qui in Italia, essendocene di meno, c'è un ambiente più familiare e amichevole.
Adesso stiamo lavorando a un importante progetto molto hardcore, ma non è l'unico. Ci sono un paio di interessanti cose in ballo.

"A Milano ho rincontrato tante persone e ne ho conosciute di nuove, quindi uno dei motivi che mi hanno spinto a tornare in Italia è il contatto con gli individui"

Quanto ritiene utile lo studio accademico [dello IED] sulla professione di game designer?
È difficile rispondere, perché dipende da persona a persona. C'è chi si forma da solo, chi ha bisogno di un piccolo aiuto e chi invece non ce la farà mai. Io credo che esistano diversi talenti che una persona può avere, come la capacità di socializzare o l'inventiva: chi dispone del maggior talento è sicuramente più avvantaggiato rispetto a chi ne ha di meno o non ne ha nessuno. Un corso formativo non fa mai male, ma bisogna che sia ben strutturato e dedichi molte attenzioni anche al lato pratico: con la teoria si fanno solo teorici. Non conosco lo IED in particolare quindi non posso giudicare il caso specifico.

Alcuni credono che Miyamoto stia ormai terminando le sue cartucce e che *Wii Music* ne sia la dimostrazione. Crede ci sia effettivamente un declino o sono semplicemente delle congetture immotivate?
Se c'è davvero un declino credo riguardi i giornalisti. I più non sono in grado di capire l'idea che può esserci dietro un *Wii Fit* che invece è stato un vero successo. Non si può assolutamente pensare di recensire un gioco come *Amiche & Segreti* restando nell'ottica dei classici titoli hardcore tripla A. Per quanto riguarda *Wii Music*, credo che sia il primo vero gioco musicale. *Guitar Hero* e *Rock Band* sono titoli in cui si premono i pulsanti nel momento giusto: non a caso vengono definiti rhythm game. *Wii Music* è il primo vero music game e se i giornalisti non sono in grado di capirlo è meglio che cambino lavoro. Il tempo mi darà certamente ragione.

Cosa ha funzionato dell'IVDC, e cosa invece andrà rivisto nelle prossime edizioni?
Sono estremamente contento dell'IVDC. Ero abituato a frequentare l'IGDA [International Game Developers Association di Montreal] che, per quanto fosse interessante, si limitava a un banchetto con non più di 30 persone. Questo non vuol dire che non si siano fatte cose belle, ma semplicemente non era abbastanza. Sono stupito da quello che è stato fatto oggi: è grande, importante e bello, ma mi ha sorpreso vedere così poca stampa specializzata in giro. È una vergogna.

Intelligenza principesca

Diamo la parola al capo programmatore dell'IA che ha dato vita a Elika e ai nemici del Principe di Persia

Matthew Clarke, lead AI programmer dell'ultimo *Prince of Persia*, è giunto in Italia per partecipare alla View Conference di Torino, tenutasi tra l'11 e il 14 novembre scorsi, come parte della massiccia presenza di Ubisoft all'evento, che ha compreso anche un estensivo making of del titolo. Ne abbiamo approfittato per porgergli alcune domande specifiche sul suo compito all'interno della produzione e più generali sulla direzione del gioco.

Programmare l'IA dei nemici che sfidano a duello il Principe nel corso della sua avventura si è rivelato difficile? Siete soddisfatti del risultato?
Abbiamo lavorato duramente per rendere l'intelligenza artificiale dei nemici e dell'aiutante del Principe, Elika, più realistica e fluida possibile. Tre programmatori erano deputati all'IA dei nemici, e una squadra intera di animatori si occupava delle loro azioni. Non è mai facile, naturalmente, lavorare a un videogioco tripla A che deve essere immesso in un mercato altamente competitivo come quello attuale, ma personalmente mi ritengo soddisfatto del risultato ottenuto.

Trova più ostico creare IA di gruppo o autonome? Perché?
È sicuramente molto più difficile creare combattimenti di gruppo, soprattutto quando richiedono di coreografare i movimenti con spontaneità come nel caso che ci interessa. Abbiamo dunque preferito concentrarci su combattimenti uno contro uno in cui potevamo curare al massimo l'intelligenza artificiale e le animazioni di un singolo nemico piuttosto che tentare mischie con molti personaggi sullo schermo contemporaneamente, cosa che ovviamente moltiplica tutte le variabili e che avrebbe rischiato con tutta probabilità di risultare un lavoro molto meno pulito e curato.

Elika può essere considerata il partner ideale per un giocatore, visto che non intralcia mai i suoi movimenti, segue sempre il personaggio giocante, lo salva quando è ferito o quando cade e così via. Non avete mai pensato che questo potesse annullare o comunque inficiare drammaticamente il livello di sfida del gioco?
Personalmente, non lo credo. Certo la presenza di Elika ha l'effetto di rendere il gioco più abbordabile per i neofiti perché è una figura che consente di afferrare con più facilità e con i propri tempi tutti i fondamenti del gameplay, ma non ho mai pensato che potesse arrivare a rendere il gioco meno divertente o stimolante. Tutt'altro: aver realizzato *Prince of Persia*considerando Elika come una parte inscindibile del gameplay ha consentito a parer mio di inserire molte situazioni intriganti e piacevoli.

Continuiamo a parlare di Elika: nei comportamenti e nelle interazioni tra lei e il Principe ci è parso di riscontrare una somiglianza con certe dinamiche di *ICO* inerenti a Yorda. Vi siete effettivamente ispirati anche a quel gioco?
Di sicuro è inevitabile rifarsi a opere precedenti quando si realizza un videogioco, e il fatto che due personaggi, tra l'altro di sesso opposto, vadano a collaborare, crea delle ovvie somiglianze con un gioco come *ICO*, tutto basato sul rapporto del protagonista con la sua compagnia nella loro sopravvivenza in un ambiente ostile. C'è però una differenza fondamentale nel nostro caso: Elika segue sì il Principe, ma è tutt'altro che fragile. È forte e potente, determinata e indipendente nelle sue decisioni, tanto da arrivare a salvare spesso la vita al Principe. Abbiamo voluto in un certo senso rovesciare la tradizione del principe che salva la principessa creando un tipo di rapporto molto particolare tra i due. In questo gioco, dunque, la donna non è un personaggio debole in attesa di essere salvato, ma partecipa attivamente alla salvezza del mondo tramite le sue azioni.

"Il Principe è una sorta di incarnazione archetipica delle forze del Bene, che ricorre cambiando faccia e storia personale di avventura in avventura"

Può parlarci delle motivazioni sottese al cambio di regia e direzione artistica operato rispetto alla trilogia delle Sabbie del Tempo?
Ci troviamo di fronte a una serie il cui protagonista, il Principe, è una sorta di incarnazione archetipica delle forze del Bene, che ricorre cambiando faccia e storia personale di avventura in avventura. Stavolta volevamo accentuare il tocco magico e fantasy della serie pur senza tralasciare un certo realismo di fondo nelle atmosfere generali, restando dunque ancorati all'ambientazione storica dell'antica Persia. La domanda fondamentale da porsi era quindi come creare una sceneggiatura e dei personaggi che trasmettessero la nostra idea al pubblico. Per quanto riguarda la direzione artistica, avevamo inizialmente pensato a qualcosa di molto più 'fantastico', ma poi abbiamo deciso di mediare con una vena realistica. I nostri bravissimi illustratori si sono dunque ritrovati col compito di rappresentare questa mediazione, e credo che il risultato renda perfettamente giustizia al nostro concept originario.

Già apparso in *Metal Gear Solid 4* come abito, Altaïr da *Assassin's Creed* si trova decisamente più a suo agio come comparsa scaricabile da Live o PSN in *Prince of Persia*. Riguardo alle influenze di *AC* su *PoP*, che ne condivide l'engine, Clarke si rivela poco espansivo, indicando perlopiù il maggior realismo del primo

De-generazione

Una nuova epidemia di T-Virus si diffonde al cinema, stavolta in perfetto accordo con il canone della serie

Realizzare seguiti canonici di titoli o interi franchise di grande richiamo sul pubblico, trend inaugurato da Square Enix con l'arcinoto Final Fantasy VII: Advent Children e che trova probabilmente origine come risposta al rinnovato interesse dell'industria di Hollywood per il medium videoludico, ha colpito anche Capcom, che ha prevedibilmente applicato la formula al suo franchise più affine al cinema in assoluto. Resident Evil Degeneration, disponibile in Italia su DVD e Blu-ray da febbraio 2009, dà dunque una prosecuzione alle vicende della Umbrella Corporation svelando il destino di due fra i personaggi più amati della serie. Ne abbiamo discusso con il producer **Hiroyuki Kobayashi**, in Italia in occasione della View Conference di Torino.

Da dove origina Resident Evil Degeneration? Per quale motivo avete sentito l'esigenza di inserire un capitolo cinematografico nella serie?
Partiamo dalla seconda parte della domanda: Sony Pictures ci ha proposto di realizzare un film sulla serie, non dal vivo ma in computer grafica. L'offerta, dunque, è venuta da loro e noi abbiamo accettato. Per quanto riguarda il rapporto con i videogiochi appartenenti alla serie, abbiamo pensato di realizzare una continuazione della trama canonica, quindi il nostro interesse era di creare un prodotto che riprendesse i personaggi e le situazioni proprie del franchise.

A chi si rivolge principalmente questo film? Sono presenti molti momenti di 'introduzione' alla storia complessiva o si dà per scontato che il pubblico già sia a conoscenza degli eventi passati?
Senz'altro ci rivolgiamo in primo luogo ai fan dei giochi, ovvero a coloro che avranno in assoluto più interesse a vedere il film. Tuttavia abbiamo fatto in modo che il prodotto fosse pensato anche per tutti coloro che non conoscessero già la storia della serie.

La trama di Degeneration, ambientata sette anni dopo la distruzione di Raccoon City, verte sull'irruzione di uno zombie in un aeroporto americano in cui si trovano Leon e Claire, protagonisti di *Resident Evil 2*. Sono gli unici personaggi canonici della serie a comparire nel film, dice Kobayashi

Naturalmente la trama è completamente slegata, dal momento che è ufficialmente correlata al canone della serie, ma in qualche modo i film hollywoodiani di Resident Evil hanno influenzato Degeneration? Cosa pensa di quei film?

> **"Abbiamo pensato di realizzare una continuazione della trama canonica, quindi il nostro interesse era di creare un prodotto che riprendesse i personaggi e le situazioni proprie del franchise"**

Decisamente, non esistono collegamenti diretti con i film americani dedicati a *Resident Evil*. Direi che il regista di quei lungometraggi nutra un grande interesse per la serie esattamente come noi, ma qui si fermano corrispondenze e rimandi.

Il passaggio da videogioco a film è un'operazione che può funzionare? Qual è il suo preferito e quale considera il peggiore degli adattamenti cinematografici di videogame finora girati?
In diversi prodotti, il rapporto tra cinema e videogioco non ha dato i frutti sperati, ma devo dire che in altri casi è riuscito: a mio parere, funzionano abbastanza bene sia i film di *Resident Evil* di Paul Anderson di cui parlavamo che il primo tratto da *Tomb Raider*.

Quando si parla di trasposizioni cinematografiche di videogiochi è meglio, a parer suo, utilizzare il live action oppure la computer grafica?
Ritengo personalmente che sia decisamente più facile passare da videogioco a film in CG per via dell'affinità visiva e del maggior numero di collegamenti tra il medium e la tecnica in questione.

L'atmosfera di Degeneration sembra molto simile a quella dei *Resident Evil* precedenti al quarto. Si tratta di un omaggio alla versione 'classica' della serie, o dobbiamo aspettarci anche dei rimandi alla nuova direzione?
La mia intenzione in realtà era quella di produrre un film ambientato dopo *Resident Evil 4*, e in cui più nello specifico si parlasse di accadimenti che hanno luogo circa un anno dopo quelli visti nel capitolo in esame. Riguardo all'impressione di ritrovare il sapore dei vecchi episodi, credo sia appunto solo un'impressione, forse dovuta al fatto che la storia è sempre ambientata negli Stati Uniti.

Tra i contenuti extra presenti nel DVD del film figura una finta intervista a Leon S. Kennedy in cui Kobayashi avrebbe voluto mostrare "il suo lato più allegro". Si è poi deciso di inserire unicamente il filmato dell'attore per il motion capture per conservare l'immagine seriosa del personaggio, anche se le risposte andrebbero comunque immaginate come sue

Cosa pensa di *Resident Evil 4*? Ha apprezzato i cambiamenti rispetto alle origini della serie? Quali sono le sue aspettative per *Resident Evil 5*?
Considero *Resident Evil 4* un vero capolavoro, assieme alla quasi totalità della critica e dei giocatori che l'hanno provato. *Resident Evil 5* sarà una prosecuzione diretta e un'evoluzione della struttura e del gameplay mostrati nel predecessore, e per questo mi aspetto un capolavoro di livello pari o superiore.

Nel vedere Degeneration si ha l'impressione che la computer grafica utilizzata non sia tecnicamente allo stato dell'arte come quella, ad esempio, visibile nelle ultime opere Pixar. Si tratta di una scelta stilistica o ciò è dovuto piuttosto alla necessità di contenere il budget?
Ovviamente questo film ha un budget molto più ridotto di una produzione di Hollywood o dei film Pixar. La nostra intenzione, comunque, era quella di uniformarsi quanto più possibile alla linea dei film d'animazione in CG delle più grandi case di produzione.

Potremo vedere in un futuro titolo della serie la Claire che appare in Degeneration?
I dettagli di *Resident Evil 5* sono ormai stati totalmente definiti, mentre non sappiamo ancora in alcun modo cosa succederà nel titolo che lo seguirà. Al momento, dunque, non posso dire se la Claire di Degeneration apparirà in un gioco, ma non credo sia impossibile!

Le personalità intervenute allo Spore Evolution Trophy, svoltosi al Museo Civico di Storia Naturale

Made in Italy

a cura di **Alessandro Mucchi**

Nomi, fatti ed eventi dell'industria dei videogiochi italiana

Lo scorso 28 novembre si è tenuto al Museo Civico di Storia Naturale di Milano lo Spore Evolution Trophy: Olimpiadi dell'Evoluzionismo Creativo, evento nel corso del quale studenti provenienti da quattro prestigiose Università italiane (Politecnico di Milano, IULM di Milano, Università degli Studi di Firenze, Università degli studi di Parma) hanno presentato dei progetti creati partendo dal videogioco *Spore*, ultima opera del noto game designer statunitense Will Wright. L'evento, organizzato per festeggiare il duecentesimo anniversario della nascita del padre della teoria dell'evoluzione della specie Charles Darwin, ha visto partecipare come giurati personalità del mondo dello spettacolo (come Lucilla Agosti e Geppi Cucciari), dell'arte (Vittorio Sgarbi), della moda e della scienza, il tutto moderato da Mario Tozzi, conduttore di programmi di divulgazione scientifica per la terza rete RAI. Durante la tavola rotonda è stato trasmesso anche un video messaggio di Will Wright che si è detto estremamente soddisfatto dell'iniziativa, che rimarca come ancora una volta Electronic Arts sia all'avanguardia nel proporre eventi in grado di mescolare il mondo videoludico con altri settori dell'intrattenimento e non solo.

Nuovi arrivi in Black Bean, publisher del gruppo Leader: si tratta di Francesca Tognoni e Fulvio Tagliento, rispettivamente in qualità di international communication manager (ovvero responsabile per le comunicazioni internazionali di Black Bean) e producer (responsabile di design e pianificazione dei prodotti Black Bean/Lago). "Siamo molto lieti di accogliere nel team Black Bean queste due nuove figure professionali", ha dichiarato **Fabrizio Vagliasindi**, direttore marketing della società. "Entrambi saranno in grado, grazie alla loro esperienza, di aiutarci a perseguire gli ambiziosi obiettivi di crescita per il prossimo triennio".

Db-line, distributore del settore videoludico, ha lanciato lo scorso primo dicembre la nuova versione del proprio sito b2b, all'indirizzo shop.dbline.it. "Da sempre Db-Line si è mostrata particolarmente attenta alle potenzialità offerte da Internet, che per la nostra azienda significa il 20 per cento del fatturato annuo", ha dichiarato **Marco Salmini**, amministratore di Db-Line. "Dopo il grande successo ottenuto dal nostro shop online abbiamo deciso di rinnovarlo totalmente rendendolo non solo più veloce e sicuro, ma soprattutto più semplice da utilizzare. Con un catalogo estremamente ricco e completo, cui si affianca un magazzino completamente automatizzato ed efficiente, il nuovo shop online rappresenta la soluzione perfetta per tutti i clienti che, oltre ad assortire lo scaffale in maniera semplice e veloce, necessitano di una fonte d'informazione facilmente fruibile, immediata e aggiornata costantemente". Il lancio della nuova versione del sito è stato supportato per tutto il mese di dicembre da diverse iniziative commerciali.

Una scena dalla tavola rotonda dello Spore Evolution Trophy, cui ha partecipato tra gli altri Vittorio Sgarbi

Lo scorso 27 novembre si è tenuto a Milano un incontro tra il presidente della SIAE (Società Italiana degli Autori ed Editori) **Giorgio Assumma** e il CEO di Creative Commons **Joichi Ito**. Il tema principale dell'incontro è stato ovviamente il dibattito sulla fruibilità dei contenuti messi a disposizione degli utenti tramite le Reti telematiche. "Anche in Internet", ha dichiarato Assumma, "in cui si rispettano i basilari principi economici (costi di connessione, dei software ecc.), vanno rispettati i diritti d'autore, che non sono una tassa, ma il frutto d'un lavoro. Il sistema dei Creative Commons, che rispetta la paternità dell'opera e altri principi cardine del diritto d'autore, postula una flessibilità assai articolata, la cui gestione operativa va studiata: per questo la Siae è disposta ad intensificare gli incontri con i Creative Commons". "La formula dei Creative Commons", ha commentato Ito, "serve a legalizzare l'attività di chi scarica, condivide e copia contenuti solo per ragioni non commerciali, senza negare il diritto degli autori a vedere ricompensata la propria opera. Non pensiamo affatto che si debba scaricare tutto gratis". Da una ricerca di GFP è pero evidente come la maggior parte degli utenti di Internet sia interessata per lo più a contenuti gratuiti.

Microsoft Italia ha comunicato i risultati di un sondaggio commissionato a YouGov dal quale si evince come per il Natale 2008 i

Un momento della tappa modenese del Video Games Party 08, durante la fiera PLAY 08

Joichi Ito, CEO di Creative Commons

consumatori italiani siano orientati verso l'intrattenimento domestico individuato come più economico ed accessibile rispetto ad altre forme di divertimento. Le console per videogiocare risultano quindi in netta crescita tra le preferenze dei consumatori come sottolineato da **Evita Barra**, marketing director della Divisione E&D di Microsoft Italia: "La nostra ricerca sulle tendenze mostra la volontà delle famiglie di comprare regali che possano valere per tutto l'anno. A nostro giudizio, Xbox 360 rientra in questa definizione".
Microsoft ha comunque pianificato un'intensa attività pubblicitaria puntando su un ampio spettro di titoli adatti alle diverse tipologie di consumatori.

Due diverse manifestazioni si sono tenute, a Roma e a Napoli, durante il ponte dal 6 all'8 dicembre scorsi. The Gameland, che ha avuto luogo all'Auditorium Parco della Musica della capitale, offriva un montepremi di 80.000 euro spartito su tornei dedicati a sei giochi, da *Guitar Hero III* a *Call of Duty 4*, *Halo 3* e *Gears of War 2*. GAMECON, il salone del gioco e del videogioco a Castel Sant'Elmo di Napoli, ha offerto un programma di incontri legati all'esperienza ludica e tre proiezioni di altrettanti film dedicati ai videogiochi.

Con un comunicato stampa Halifax, società del gruppo Digital Bros, ha rivelato i dati di vendita di *Pro Evolution Soccer 2009* sul territorio italiano. La passione dei consumatori del Bel Paese per il gioco del calcio si riconferma grazie agli ottimi numeri fatti registrare dal titolo Konami: con circa 675.000 copie vendute durante il primo mese, infatti, *PES* si è classificato primo nella classifica dei titoli più venduti nella stagione 2008-2009. L'ottimo risultato è avvalorato anche da altri dati: +11 per cento l'incremento di vendite rispetto all'edizione dell'anno precedente e 25,5 i ricavi per il gruppo Digital Bros espressi in milioni di euro. "Siamo sempre orgogliosi del successo di vendite di *PES 2009*, che si conferma a nostro avviso la miglior simulazione calcistica mai realizzata e il titolo di punta del nostro catalogo", ha dichiarato **Raphael Galante**, amministratore delegato di Digital Bros. "Quest'ultima edizione del gioco ha superato tutte le nostre attese. Le classifiche nazionali parlano infatti di una crescita nelle vendite dell'11 per cento rispetto a quelle raggiunte dalle precedenti edizioni, dando dunque un segnale positivo per il mercato dell'intrattenimento che si mostra forte in controtendenza rispetto alle crisi generale dei mercati". Sempre riguardo ad Halifax è da segnalare che durante la partita Lazio-Inter dello scorso 6 dicembre *PES 2009* è stato lo sponsor principale della squadra biancoceleste.

Annunciati gli appuntamenti da segnare sull'agenda per il tour del Video Games Party 09, evento ideato e promosso da Generazione Web che consiste in un insieme di iniziative itineranti attraverso i maggiori eventi legati al mondo videoludico. L'anno prossimo il Video Games Party sarà presente al Festival del Fumetto di Novegro, a Mantova Comics and Games, al Cartoomics e ad altre tappe ancora da definirsi. Già confermato il supporto di molti sponsor che garantiranno le postazioni per i numerosi tornei programmati (*Mario Kart*, *PES 2009*, *Gears of War 2*, *FIFA 09* e molti altri per tutti i gusti) e la presenza di Atari, Electronic Arts, Ubisoft ed Activision all'interno dello spazio con eventi dedicati. Vi segnaliamo il sito Internet videogamesparty.it per ogni informazione su date, eventi e tornei previsti.

Implementare comandi vocali nei videogiochi: ecco la funzione di GameMATE, software presentato in occasione del GameCon 2008 di Napoli dal team di Unirender.
Il programma sviluppato da questa emergente realtà italiana ha infatti la funzione di sostituire o integrare i comandi più complessi di un videogioco, supportando la lingua italiana e rendendo così l'esperienza videoludica ancora più interattiva.

HOTCAKES

Le classifiche di Game Pro

Classifica vendite console - Giappone

12 novembre – 7 dicembre 2008
Fonte: Media Create

	Vendite mensili	Vendite '08	Vendite totali
DSi + DSL	449.145	3.242.226	24.414.830
PSP	209.269	3.356.782	10.958.382
Wii	168.633	2.505.163	7.121.323
PS3	100.162	861.705	2.503.381
Xbox 360	44.880	284.423	791.764
PS2	22.030	352.859	21.369.896

Classifica vendite console - USA

Novembre 2008
Fonte: NPD

	Vendite mensili	Vendite totali
Wii	2.040.000	15.419.600
Nintendo DS	1.570.000	24.806.400
Xbox 360	836.000	12.418.100
PSP	421.000	13.282.800
PlayStation 3	378.000	6.092.500

Un patrimonio di coin'op

L'UNESCO riconosce il valore culturale del gioco a monete

Nel 1992, sull'antesignano di Internet Fidonet, Federico Croci dava i natali al BBS [Bulletin Board System] flipper.400, per le discussioni di ogni tipo sui flipper e all'esibizione dei propri record personali. Due anni dopo quel newsgroup, apertosi alla scena internazionale, iniziò a elencare la collezione di depliant, foto e articoli dell'autore: era la prima iniziativa del genere a comparire in Italia, e oggi si è trasformata nella più grande biblioteca europea dedicata a ogni tipo di coin'op e alle relative conversioni, con un database di oltre 450 pubblicazioni e passando per quattro iterazioni fino a giungere alla forma attuale di blog ufficiale dell'associazione culturale TILT (http://www.tilt.it) nel frattempo fondata da Croci.

Oggi, quest'opera monumentale trova un riconoscimento istituzionale come sito di interesse culturale e accademico nella forma di una segnalazione pubblicata il 20 novembre scorso negli archivi dell'UNESCO, l'organizzazione delle Nazioni Unite che si occupa di preservare il patrimonio culturale e scientifico dell'umanità. La descrizione del portale recita "La più estesa collezione in Europa di libri e documentazione sui giochi a monete italiani e stranieri", e nonostante l'improprietà di attribuire nazionalità italiana ai cabinati trattati si può considerarlo un segnale significativo: una veloce ricerca per parole chiave rivela infatti che la biblioteca di Croci è il primo e finora l'unico sito dedicato ai videogiochi presente nell'archivio UNESCO. Che questo preluda a future segnalazioni di altri lavori simili è molto probabile, e sebbene sia difficile che si riveli sufficiente a sdoganare il videogioco come forma d'espressione, appare comunque come un passo nella direzione giusta.

Continua

Arriva il primo novembre e riporta il DS in vantaggio

Che finalmente gli sviluppatori abbiano compreso l'alchimia del tie-in?

Veri e propri atti d'amore verso il videogioco, da *Mother 3* a *Persona 2 IS*

Quit

Niente *Wii Fit* bis: il giocattolo musicale di Miyamoto vende poco

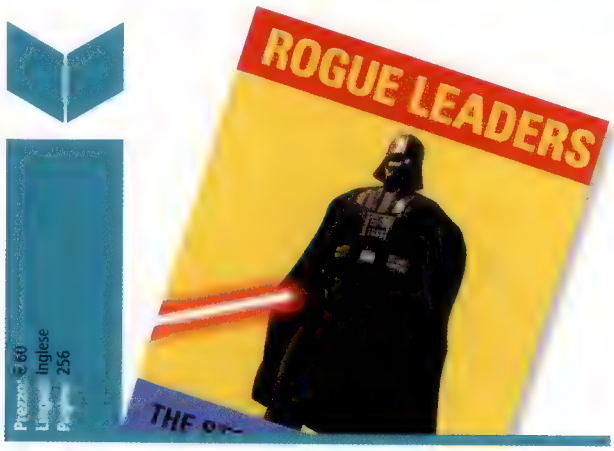
Nonostante il buon *MKvsDCU*, la compagnia naviga in cattive acque

Impossibile operare una cernita tra i grandi giochi del periodo natalizio

FAN, BLOGGER E VIDEOGAMERS

Henry Jenkins, Franco Angeli, 2008

Dopo Cultura Convergente, Franco Angeli ha tradotto in italiano un altro recente volume di Henry Jenkins, che per l'occasione si guadagna un roboante sottotitolo: 'L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale'. A questo punto, attendiamo con impazienza anche The Wow Climax. Tracing the Emotional Impact of Popular Culture (2007), forse il migliore del trittico. Per chi non lo sapesse, Henry Jenkins è uno dei massimi esperti americani di popular culture. Sfortunatamente, Fan, Blogger e Videogamers non è all'altezza del lavoro precedente e, men che meno, delle opere seminali del pur infaticabile teorico dei media, icona del MIT recentemente emigrato alla University of Southern California. L'obiettivo ambizioso del volume è mappare le profonde trasformazioni in atto nel settore dei media, portando in primo piano il ruolo dei fan e degli appassionati, ossia dei consumatori/creatori di serie televisive, videogiochi e altri prodotti culturali più attivi, creativi, criticamente coinvolti e socialmente interconnessi. Ma il volume, privo di un vero baricentro e di tesi forti, si riduce a una disomogenea raccolta di saggi, articoli e post, alcuni brillanti altri meno. Se da una parte l'entusiasmo dell'autore per i new media è contagioso, dall'altro si sente la carenza di una disamina più cogente di fenomeni talvolta troppo recenti e fluidi per poter essere colti nella loro complessità. In compenso, l'eccellente traduzione di Bernardo Parrella, giornalista in forza ad Apogeo fuggito negli Stati Uniti in tempi non sospetti, rende la lettura sempre piacevole e coinvolgente. Consigliato, ma migliorabile.



ROGUE LEADERS: THE STORY OF LUCASARTS

Rob Smith, Chronicle Books, 2008

È difficile sottovalutare l'importanza di LucasArts nella Storia dei videogame. La software house fondata nel 1982 da George Lucas ha svolto un ruolo centrale nell'accelerare la convergenza tra cinema e videogame, usando Star Wars come testa di ponte tra due media così vicini e al tempo stesso così lontani. Ma il grande merito dello studio di San Francisco, suggerisce l'autore di questa splendida biografia, sta nell'aver ridefinito la nozione stessa del genere adventure, con una serie di capolavori pubblicati tra la fine degli anni ottanta e l'inizio degli anni novanta per personal e micro computer. Firmato dal direttore di PlayStation Magazine US (e, in precedenza, PC Gamer), Rogue Leaders rappresenta uno dei rari casi in cui la ricostruzione storica si fonde perfettamente a un layout grafico di primissima qualità (il prezzo al pubblico, del resto, parla da solo). Il volume, edito da Chronicle Books, vanta infatti immagini in alta risoluzione, tra cui schizzi e artwork mai pubblicati prima d'ora. Innumerevoli e sempre interessanti gli aneddoti, le storie, le sorprese, dall'intervista-imboscata a Tim Schafer alle copertine censurate di *The Secret of Monkey Island*, dagli innumerevoli progetti cancellati all'ultimo minuto (vedere alla voce: spin-off di Indiana Jones) ai commenti di Lucas sui successi dell'azienda. L'opera di Smith è complementare all'altrettanto dettagliato ma graficamente meno impattante Droidmaker: George Lucas and the Digital Revolution (2005) di Michael Rubin. È un peccato che un'istituzione un tempo leggendaria stia oggi attraversando un periodo di grande difficoltà.

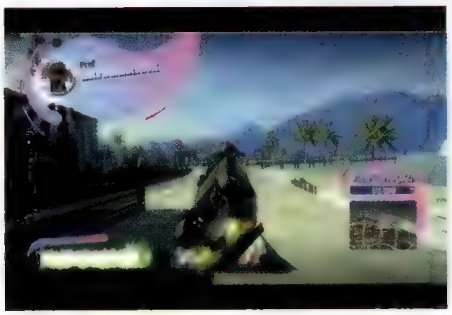
Consigli per la lettura a cura di
Matteo Bittanti

INCOMING

Nuovi giochi e update su titoli da tenere d'occhio

Burnout Paradise

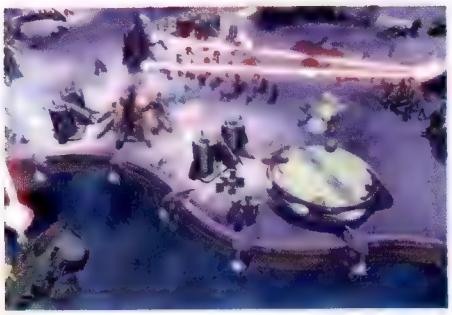
FORMATO: 360, PS3 **PUBLISHER:** EA



Dopo aver dato prova di enorme dedizione e generosità, anche Criterion presenta del materiale a pagamento da scaricare per il suo strepitoso *Burnout Paradise*

Halo Wars

FORMATO: 360 **PUBLISHER:** MICROSOFT



Da sparatutto a strategico potrebbe sembrare una transizione traumatica, ma l'ultimo (in tutti i sensi) titolo di Ensemble Studios pare catturare l'atmosfera dell'originale Bungie

Zombies!!!

FORMATO: 360, PS3 **PUBLISHER:** MICROSOFT/SCEE

I morti si levano dalle tombe, almeno in occasione di titoli scaricabili basati su boardgame di culto. Incurante della dipartita dell'adattamento Talisman, Big Rooster prende di petto il pandemonio firmato Twilight Creations

50 Cent: Blood On The Sand

FORMATO: 360, PS3 **PUBLISHER:** THQ

A proposito dello shooter di Swordfish, il nuovo publisher THQ dice: 'Intensi combattimenti in single player, co-op online e tracce inedite fanno di questo gioco la versione definitiva'

Cartoon Network Universe: FusionFall

FORMATO: PC **PUBLISHER:** TIME WARNER

Un MMOG per ragazzi ammirevole. Grazie al passaggio all'engine Unity è in grado di girare su quasi tutti i browser, mentre l'universo CN viene moderato dai filtri CrispThinking. In arrivo una beta a numero chiuso

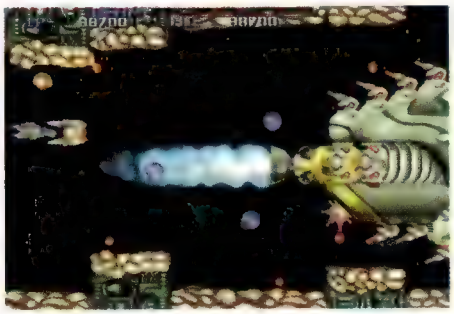
Legend Of Ys: Books I & II

FORMATO: DS **PUBLISHER:** ATLUS

Quella che è forse la press release più cinica di sempre descrive le 'nuove caratteristiche da postare sui forum' e la possibilità di 'accontentare la nuova generazione di giocatori'

R-Type Dimensions

FORMATO: 360 **PUBLISHER:** MICROSOFT



Le modalità potenziate sono migliori in movimento, quelle classiche sembrano autentiche e l'espansione ai 16:9 risulta convincente. In altre parole, un eccellente update dei primi due episodi

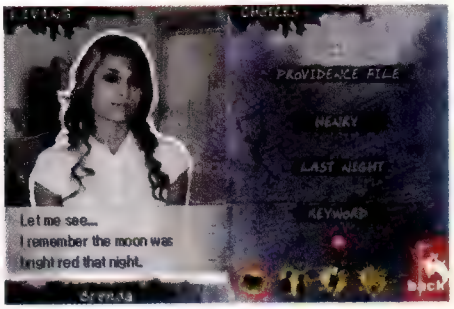
Riddick: Assault On Dark Athena

FORMATO: 360, PC, PS3 **PUBLISHER:** ATARI

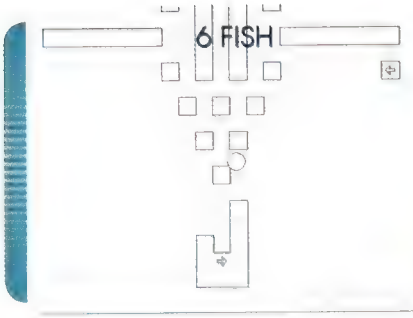
L'espansione si trasforma ufficialmente in offerta completa, per quanto si spera che le modalità multiplayer non compromettano la campagna. Stile a metà tra vecchio e nuovo

Again: Eye of Providence

FORMATO: DS **PUBLISHER:** NINTENDO



Cing compie un tuffo nel passato in tutti i sensi: dal gameplay investigativo a base di flashback affiancati all'immagine del presente, all'adozione di una grafica con attori in carne e ossa digitalizzati



INTERNET GAME OF THE MONTH

Innoquous è un breve platform costruito attorno a una meccanica di manipolazione della gravità che consente al giocatore di ruotare l'ambiente circostante. Il primo livello dei dieci presenti è alquanto superficiale, ma subito dopo vengono introdotti interruttori a freccia da toccare o evitare con la propria sfera. A seconda del loro allineamento e della vostra pianificazione potreste ritrovarvi a volare verso l'uscita o a dover ripartire. Oppure a precipitare su una piattaforma a forma di 'LOL', a rimarcare il vostro errore.

Menzione speciale va alla musica latinoamericana che pervade l'intero gioco concretizzandosi in una delle migliori e più orecchiabili colonne sonore mai ascoltate in un indie game. *Innoquous* cade solo in un paio di occasioni, quando la tentazione di utilizzare la formula come semplice 'ottovolante' senz'alcun coinvolgimento del giocatore lascia a fissare lo schermo per qualche minuto, ma si tratta di momenti relativamente rari. L'applicazione arguta del suo stile semplice e dell'idea centrale, oltre al fatto che non abusa del tempo concessogli, rendono questo titolo meritevole del download.

Tutto per la fotografia digitale

IN ALLEGATO IL CD-ROM

Sprea ITALY

Chiedila subito al tuo edicolante!

Hype

Le uniche anteprime che ne sono libere

I più attesi da Game Pro

Yakuza: Kenzan!

La serie in patria prosegue con il terzo capitolo, ma sarebbe gradito se intanto il suo prequel arrivasse in Occidente
PS3, SEGA

Wii Sports: Resort

Non ci sono dubbi sulla maestria di Nintendo nel confezionare giochi per tutti, e il Wii MotionPlus potrebbe riservare delle graditissime sorprese
Wii, NINTENDO

Patapon 2

Le bellicose creaturine stanno per tornare con i loro assuefanti motivetti, questa volta assieme a una interessante modalità multiplayer
PSP, SONY

Strategia d'adattamento

Chi scoprirà per primo il potenziale inespresso del tie-in?

Batman Arkham Asylum è uno dei pochi tie-in di cui valga la pena parlare. Questo perché il videogioco non è ancora considerato un mezzo alternativo per narrare storie, ma al massimo una parte di un piano crossmediale

Il meccanismo per creare i tie-in è collaudato e, di recente, non troppo dannoso. Si prende una licenza prestigiosa, si fa di tutto affinché opera originale e trasposizione escano in concomitanza e si ricalca il gameplay più appropriato. Ciò non vuol dire che non esista un modo migliore per trasporre personaggi e storie rendendo loro giustizia.

Batman Arkham Asylum parte con le premesse giuste per dare al personaggio la dignità che merita, e lo fa prima di tutto slegandosi dalle scadenze, insidiandosi tutt'al più nella scia de Il Cavaliere Oscuro. Ma *Arkham Asylum* si differenzia dai precedenti giochi di Batman perché ha alla base un'estensiva ricerca delle fonti provenienti da 70 anni di storia della licenza, così che gameplay e direzione artistica sono stati modellati sulla base della natura stessa del personaggio. La licenza in questo caso non è solo una scusa per far vendere il gioco, ma diventa un suo punto di forza e ispirazione.

Purtroppo c'è da dire che il meccanismo del tie-in raffazzonato è uno dei tanti retaggi della considerazione del videogioco come mezzo commerciale e banale, messo dunque alla stregua di tutto il merchandising che ruota attorno a un prodotto d'intrattenimento. Non c'è ancora la consapevolezza che il videogioco possa essere un mezzo come un altro per raccontare una storia, riconoscendone e sfruttandone le peculiarità. Il problema più grande dei giochi su licenza è che difficilmente esistono se non c'è un evento commerciale a priori che spinga a crearli.

Lo dimostra il fatto che molto di rado la letteratura incontra in maniera diretta il videogioco, essendo questa una forma d'espressione ancora più tradizionale del cinema e dei fumetti. È una lacuna che svilisce il videogioco, perché viene dato per scontato che vi siano argomenti che non è ancora pronto a trattare.

Esistono trasposizioni cinematografiche di romanzi che raggiungono un riconoscimento pari se non migliore dell'opera sorgente, mentre in ambito videoludico questo non è ancora successo. Così come il cinema può potenziare una storia con il suo modo d'esprimersi, anche il videogioco potrebbe farlo impiegando il suo livello di coinvolgimento unico. Tempo fa Warren Spector dichiarò che avrebbe adattato il romanzo fantasy Queste Oscure Materie e, anche se non se n'è fatto nulla, di certo il genere fantasy potrebbe essere un buon punto d'incontro per cominciare a trattare seriamente i tie-in.

Guglielmo De Gregori

030 **Batman: Arkham Asylum**
360, PC, PS3

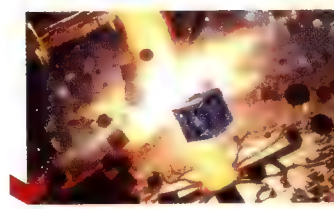
032 **Yakuza 3**
PS3

034 **The Conduit**
Wii

036 **Big Bang Mini**
DS

037 **Gray Matter**
PC

038 **Halo 3: ODST**
360



038 **Blue Dragon Plus**
DS

039 **Oboro Muramasa Yotoden**
Wii

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **EIDOS INTERACTIVE**
SVILUPPO: **ROCKSTEADY STUDIOS**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **2009**

Batman: Arkham Asylum

Batman ignora gli orari di visita e piomba ad Arkham per riportare l'ordine tra i suoi folli pazienti

Il gioco si fonda sulla relazione tra Batman e il Joker, su cui esiste un'enorme quantità di materiale. Durante la nostra intervista con Rocksteady è stato nominato l'albo The Killing Joke di Alan Moore

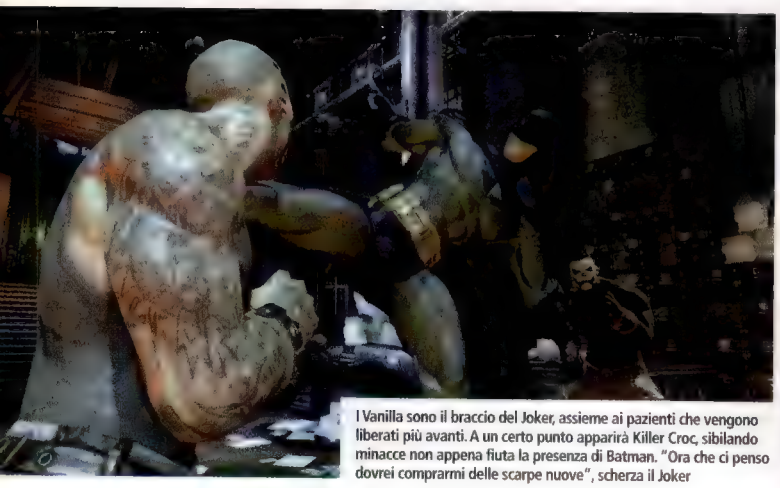
Non esistono giochi di supereroi eccelsi. Anche quelli che superano la sufficienza compromettono il materiale d'origine, infilando poteri e supercattivi in strutture videoludiche consunte. È il risultato di un'operazione di licenza affrettata, dell'ordine di approntare un gioco in tempo per l'uscita dell'ultimo blockbuster estivo. O può anche esser colpa di un semplice atto d'opportunismo, ovvero coprire un genere standard con una patina lucente sapendo che ci sarà sempre un pubblico disposto a spendere se il prodotto avrà un aspetto accattivante.

Batman: Arkham Asylum potrebbe rivelarsi un brutto gioco, ma anche se fosse non sarà comunque per nessuna di queste ragioni. Anzi, le possibilità che sia un gioco eccellente sono più d'una, perché dal concept fino all'atmosfera è un esempio molto positivo nel suo genere.

Si apre con la Batmobile, completa di una magnifica griglia anni '50, che romba attraverso Gotham, evitando i veicoli d'emergenza diretti nel senso opposto. È buio, piove e il Joker è legato sul sedile del passeggero. Arrivato ad Arkham con l'ordine di riportarlo in custodia, Batman cammina lentamente fino all'edificio, il Joker al suo fianco e legato a un lettino. I dottori, la polizia e gli occasionali pazienti si ergono ai lati di questa bizzarra marcia. L'ascensore fa un rumore metallico e scricchiola lentamente verso il basso, mentre le luci si accendono a intermittenza e gli addetti alla sicurezza si innervosiscono. Salta la luce. Pensiamo che il Joker approfitterà del momento per fuggire e restiamo in ansiosa attesa. Le luci tornano e vediamo Batman stringere il Joker alla gola. "Tu non vai da nessuna parte", ringhia. "Che c'è, non ti fidi di me?", farfuglia il Joker in risposta.

È questo il momento in cui si inizia a pensare che *Arkham Asylum* sia qualcosa di più del solito gioco su licenza con grafica spettacolare. Ha atmosfera, certo, ma anche carattere. Questo aiuta a livello visivo perché, anche se il suo bell'aspetto sprizza Unreal Engine 3 da tutti i pori, i tratti facciali e i corpi esagerati danno un tono da fumetto a quello che altrimenti sarebbe un lugubre iperrealismo. È un atto di equilibrio a cui tende l'intero gioco; mentre la Batmobile sfreccia oltre l'insegna dell'Arkham, un piccolo cartello sottostante avverte che tra gli autostoppisti

La Batmobile, completa di griglia anni '50, romba attraverso Gotham, evitando i veicoli d'emergenza. È buio, piove e il Joker è legato sul sedile del passeggero



I Vanilla sono il braccio del Joker, assieme ai pazienti che vengono liberati più avanti. A un certo punto apparirà Killer Croc, sibilando minacce non appena fiuta la presenza di Batman. "Ora che ci penso dovrei comprarmi delle scarpe nuove", scherza il Joker

potrebbero celarsi dei pazienti. Esplorando i livelli, dei ratti giacciono in un condotto (Ratcatcher), un ombrello è conservato in una teca di vetro (Pinguino), degli scagnozzi parlano con timore di quello che sta facendo Zsazsz e alcuni poster 'Vota Dent' pendono dalle pareti. Questo non è il Batman degli anni '60, ma c'è un fattore autoreferenziale che lo porta oltre una mera routine di atmosfere crude e oscure.

Piuttosto, l'ispirazione primaria di Rocksteady nel ritrarre Batman è la parola 'supereroe': il gioco non cerca mai di nascondere la potenza del personaggio. Sconfiggere i teppisti da strada dovrebbe essere di una facilità imbarazzante per il giustiziere mascherato, e infatti lo è. In una sezione due scagnozzi di guardia a una scalinata chiacchierano, mentre Batman grava sulle loro teste. Puntandone uno con il reticolo di mira,

Quando i cattivi sono disarmati, Batman può saltare e iniziare a spaccar teste. La direzione dell'attacco è controllata con lo stick sinistro, facilitando la fluidità delle transizioni

Caro vecchio Unreal Engine 3: il commissario Gordon sembra sotto steroidi. Nella confusione restano invischiati dottori e addetti alla sicurezza, che Batman dovrà aiutare

appare all'istante un comando per sferrare un calcio in affondo. Batman piomba verso il basso, a mantello spianato, la telecamera si sposta sul bandito appena inizia ad alzare la pistola, e in un secondo di slow-motion il suo piede ha raggiunto la mascella del nemico. Una volta atterrati, l'altro viene eliminato con l'impietosa efficacia di poche pressioni del pulsante. Non avevano speranze.

Dare una tale potenza al giocatore è una mossa audace, che non è mai stata davvero tentata in un gioco di supereroi su licenza. Persino Superman e Spider-Man hanno dovuto affrontare orde di soldati capaci di resistere a decine di pugni dalla potenza incredibile. Delineare Batman nella maniera di *AA* comporta dei vantaggi: considerandolo umano piuttosto che superumano si evitano le incongruenze, così la debolezza verso coltelli e pistole diventa reale. Si possono dunque abbattere con facilità i cattivi regolari, ma correre verso quelli armati di mitragliatrice è un suicidio. Il rovescio della medaglia per le abilità di combattimento corpo a corpo è la necessità di avvicinarsi al nemico con cautela ed efficacia prima di usarle.

Rocksteady ha accuratamente evitato l'etichetta stealth per questi momenti, preferendo una parola più tenebrosa come 'predatorio'. Vanno comunque fatti dei distinguo nel modo in cui Batman si muove in un ambiente rispetto a Solid Snake. Piuttosto che strisciare e sbirciare, egli salta da una trave all'altra, atterrando silenziosamente sulle superfici e sparando rampini per spostarsi all'istante da un posto all'altro. Anziché osservare la posizione dei nemici in cerca di un varco, attende che si sparpaglino e restino isolati. Bisogna comunque cercare le debolezze e sfruttarle, quindi, in qualunque modo si chiamino queste fasi, resta la necessità di usare gli schemi di comportamento dei nemici a proprio vantaggio.

Sefton Hill, il direttore del gioco, ne dà una dimostrazione affrontando sei scagnozzi contemporaneamente. Si muove di tetto in tetto tenendosi in ombra, aspettando uno stallo. Quando Batman colpisce uno del gruppo, neutralizzandolo velocemente e tornando nelle ombre con un'unica, fluida movenza, *Arkham Asylum* mostra uno dei suoi tocchi di classe più grandiosi. Gli altri sono allarmati. "Dov'è Batman?", "È qui?". Solo il meno ironico degli osservatori non sogghignerà. I banditi, armati di pistole, riguadagnano la calma e nei minuti successivi Batman si muove silenziosamente per la stanza, aspettando che ciascuno dei rimanenti cinque faccia un errore. Non appena ciò accade, sono a terra. Quando ne rimangono solo tre, il panico tra di loro aumenta, ma si muovono in una serrata formazione triangolare che rende difficili gli attacchi. Uno si separa e viene abbattuto. Gli ultimi due sono in preda al terrore, sparano alla cieca e si lanciano l'un l'altro occhiate di paura, diventando ancora più frenetici nei movimenti. È quasi troppo facile.

Almeno, per Batman lo è. Facile non vuol dire necessariamente semplice, perché prima di passare alle mani bisogna creare l'opportunità adatta. Nel creare un gioco di Batman tutto dipende dalla sensazione di controllare davvero il personaggio, usando la licenza per dare forma al nucleo del gioco piuttosto che avvolgerla attorno a meccaniche comuni. E Rocksteady riesce a gestire tutto questo in maniera convincente.

E dov'è Batscan?

Un esempio dell'elemento investigativo di *Arkham Asylum* vede Batman alla ricerca di alcuni documenti nell'ufficio di uno scienziato. Accendendo la telecamera di sorveglianza, si vede l'occupante rimuoverli da una cassaforte; scansionando quest'ultima si ottengono le impronte digitali, e analizzandole Batman può, attraverso la tecnologia Batscan, vedere le stesse impronte digitali ogni volta che le rinviene. Nella modalità blue scan possono essere seguite lungo il livello, con poche deviazioni per sbaragliare un gruppo di criminali ignari. Non è complicato, ma nemmeno come seguire una freccia, e dovrebbe fungere da rilassante contrappunto alle sessioni di infiltrazione e combattimento del resto del gioco.

Yakuza 3

Dopo la parentesi di Kenzan, Sega torna al presente più aggressiva di prima

FORMATO: **PS3**
PUBLISHER: **SEGA**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **PRIMAVERA (JP), TBA (USA, EUR)**

Gli appassionati potranno assistere a graditi ritorni come quello di Shintaro Fuma, che inspiegabilmente tira nuovamente le fila della vicenda dopo che la sua morte era stata descritta nel finale del primo capitolo

Il prequel *Kenzan* è stato un esperimento da parte di SEGA, un modo per saggiare il terreno prima di proseguire con la serie canonica anche su PS3. Da una parte si può dire riuscito, avendo trasportato l'esperienza tipicamente rumorosa e scintillante di *Yakuza* anche sull'hardware corrente. Si sentiva però il bisogno di proseguire la storia da dove era stata interrotta, soprattutto perché *Yakuza 2*, per quanto epico, sembrava talvolta costretto entro dei limiti, e la sua roboante spettacolarità era in parte sprecata su un hardware che cominciava a cigolare sotto il suo peso. Non giovò il poco tempestivo arrivo in Occidente, così che tali pecche finirono per essere ulteriormente passate al microscopio.

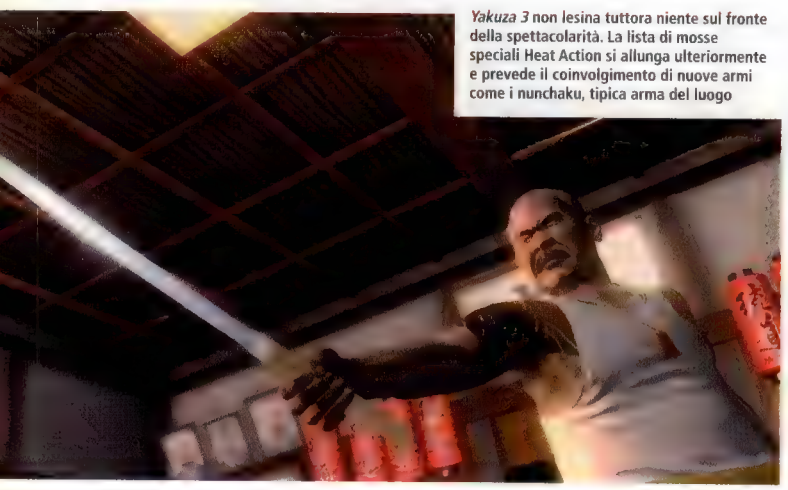
Yakuza 3 ha quindi avuto dalla sua parte tempo ed esperienza sufficienti per aumentare in proporzioni e profondità i risultati dei suoi predecessori. Il gioco si apre ricollegandosi direttamente al secondo capitolo, con Kazuma Kiryu rifugiato a Okinawa assieme all'orfana Haruka. I due si dirigono verso l'entroterra per poi spostarsi a Tokyo, che farà da sfondo in tutto il suo fulgore all'inizio di questo terzo capitolo (sebbene si visiteranno anche altri luoghi oltre Okinawa). Fin dal momento dell'ingresso nella capitale si possono notare i vantaggi di un salto di qualità tecnologico anche rispetto a *Kenzan*: la grafica è stata migliorata, e il motore di *Yakuza 3* genera l'ambiente cittadino senza soluzione di continuità. L'abbondanza di solleticanti distrazioni, nominalmente accessorie ma all'atto pratico principali fautori della peculiare atmosfera della serie, è aumentata in modo esponenziale. La collisione con il Giappone reale ha prodotto ulteriori contaminazioni, così che in mezzo a negozi e luoghi tipici della mala come bar e club privati le marche famose spuntino in numero ancora più grande. Le sale giochi promettono già da ora un susseguirsi infinito di divertimenti, che ispessiscono quel sostrato folkloristico tipico della serie. Fanno la loro comparsa nel gioco anche celebrità giapponesi che hanno prestato la propria voce ai personaggi.

Tra le molte distrazioni in cui Kazuma può indugiare ci sono anche le partite a golf. È interessante notare come non si tratti di un minigioco selezionabile da un menu, ma il campo di gioco sia un luogo fisico in cui bisogna recarsi di persona

Ma non è solo in cosmesi e bella vita che *Yakuza* ha guadagnato: la caratterizzazione punta più in alto e va per la prima volta a includere dei sottotesti politici, nella fattispecie riguardanti l'opposizione popolare nei confronti della presenza militare americana a Okinawa. Così facendo non solo viene inserito un tema adulto in una storia già di per sé fascinosa, ma aumenta anche il senso di immersione e partecipazione al gioco, col pregio non indifferente di aprire una finestra sulla Storia giapponese.

Se in fatto di trama sembra essere sulla buona strada, *Yakuza 3* ha sulle spalle anche il compito di elevare a un nuovo livello quel nucleo di gameplay che, anche in *Kenzan*, faticava ancora a giungere alla sua realizzazione completa. È nel più rude ambito del sistema di combattimento che i cambiamenti più evidenti vengono alla luce. Eliminata la netta separazione tra lotta ed esplorazione dei precedenti capitoli, non bisogna aspettare neanche un momento prima di entrare in battaglia, e si ha veramente la sensazione di attraversare un sottobosco pronto a infiammarsi al primo passaggio di Kazuma. I criminali si fanno notare urlando, lanciando ingiurie o sfide nei suoi confronti, o magari afferrandolo per le spalle, mentre le persone cercano di trarsi in salvo prima che la situazione degeneri. Si creano così le condizioni ideali per lottare, una sorta di ring generato spontaneamente dove Kazuma può ancora una volta dare il meglio di sé con il suo sgangherato stile da picchiatore di strada. Anche se al

Yakuza 3 include per la prima volta sottotesti politici, come l'opposizione alla presenza militare americana a Okinawa



***Yakuza 3* non lesina tuttora niente sul fronte della spettacolarità. La lista di mosse speciali Heat Action si allunga ulteriormente e prevede il coinvolgimento di nuove armi come i nunchaku, tipica arma del luogo**

***Kenzan* in Occidente non si vede ancora, e facendo una stima basata sui non felici precedenti della serie è possibile che anche questo terzo capitolo non abbandoni la sua patria in tempi troppo brevi**

momento l'idea e l'animazione con cui è stata realizzata possono sembrare un tantino ridicole, il mezzo tramite il quale Kazuma impara le mosse fila via liscio e ben si incastra nel gioco contribuendo ad assottigliare il confine tra lotta e fasi di relativa quiete. Per arricchire il proprio parco attacchi bisogna infatti impugnare il telefono cellulare e scattare una foto nel momento in cui una tecnica viene eseguita da un nemico in battaglia. Anche la fuga è diventata una fase integrata nella lotta vera e propria, con una sorta di missione d'inseguimento che si attiva ogni qualvolta un nemico prova a scappare. Per avere la meglio basta non perderlo mai di vista, e stare attenti agli ostacoli disseminati lungo il percorso tenendo d'occhio quella che è presumibilmente una barra della resistenza e una della distanza. La fase di fuga può anche ribaltarsi con Kazuma che deve seminare il nemico. *Yakuza* è di natura incline alla violenza, ma per quanto la scala di questa sia sempre stata esagerata e non realistica, la sua crudezza era di contro troppo sottotono. In *Yakuza 3* si cerca di livellare anche questo aspetto all'insegna del realismo, motivo per cui il sangue scorrerà copioso dalle ferite dei nemici.

Rinnovando sotto molti aspetti il sistema di combattimento, la sensazione che l'accento sia posto più sulle gozzoviglie che sulla routine criminale potrebbe essere scongiurata, riuscendo a trovare il giusto equilibrio tra le due sezioni. È approfondendo di pari passo entrambi gli aspetti che *Yakuza 3* può spiccare il salto di qualità della serie ed eliminare alcune delle eccentricità che la rendevano meno immediata della sua presunta controparte occidentale, *GTA*. E se c'è un modello di esperienza a cui *Yakuza* dovrebbe ambire, è proprio quel mondo pulsante di vita generato dal quarto capitolo della saga Rockstar.

Il sistema di combattimento riceverà ulteriore attenzione in un'arena, dove si potranno far soldi affrontando pericolosi nemici in una modalità torneo. Qui Kiryu deve allearsi con un partner per combattere, e possono essere usate delle mosse speciali Heat Action in coppia

Anche se in altri comparti come le animazioni la grafica deve ancora essere lavorata, i dettagli facciali sono già da ora ottimi per espressività e caratterizzazione. Non ci sarebbe da stupirsi se riuscissero a eguagliare i massimi risultati finora ottenuti su PS3

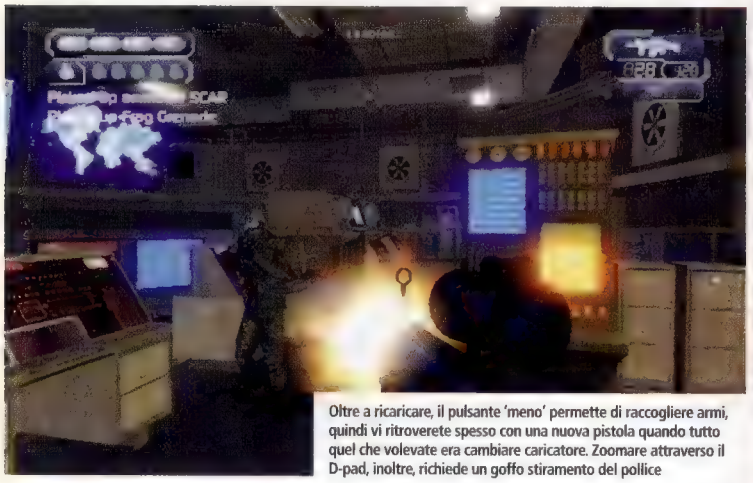
Talent scout

Hostess bar e cabaret sono tra i passatempi preferiti dai malavitosi di *Yakuza*, e Kazuma avrà modo di partecipare a questo svago non soltanto come semplice spettatore. Improvvisandosi manager, potrà portare alle luci della ribalta un'attricetta da cabaret, seguendola passo passo nelle sue esibizioni fino a farla diventare una vera e propria celebrità. Di questa sezione fa anche parte un minigioco musicale dove Kazuma stesso può dare una dimostrazione della sua abilità canora. Infine, c'è la possibilità di collezionare le carte dedicate alle stelle del cabaret, ovvero l'ennesimo passatempo compulsivo proposto da *Yakuza*.

FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **SEGA**
SVILUPPO: **HIGH VOLTAGE SOFTWARE**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **MARZO**

The Conduit

L'FPS che spinge al limite l'hardware e i controlli del Wii



Oltre a ricaricare, il pulsante 'meno' permette di raccogliere armi, quindi vi ritroverete spesso con una nuova pistola quando tutto quel che volevate era cambiare caricatore. Zoomare attraverso il D-pad, inoltre, richiede un goffo stiramento del pollice

Di recente, High Voltage Studios ha biasimato profusamente il disimpegno tecnico degli altri sviluppatori su Wii. *The Conduit* è, non a caso, la linea che il team traccia sulla sabbia, un nuovo punto di riferimento per le capacità grafiche della console Nintendo. E in questo appare decisamente buono. Probabilmente non ai livelli di un Xbox, ma c'è un'infarinatura di bump-mapping, qualche effetto di light bloom, increspature e riflessi nell'acqua, ombre, profondità di campo, effetti particellari, fisica ragdoll e altro lusso cui i possessori di Wii non sono abituati, tutto esibito con un framerate fluido. E, mirabilmente, ogni cosa è implementata con cura, elemento che evita a *The Conduit* di sembrare una mera demo tecnica.

Come contraltare, tuttavia, la parte da noi provata aveva luogo principalmente all'interno di identici corridoi bui e squallidi, talvolta disseminati di casse e scatole con cui ripararsi e con qualche curva verso destra di tanto in tanto. Non mancavano diverse aree più aperte, tra le quali una sequenza sulle scalinate di un porticato in riva a un fiume, gestite tranquillamente sia dall'engine che dall'hardware. In generale, il level design sembra appartenere alla generazione passata, con molte valvole da girare e interruttori da premere. I nemici, frattanto, cercheranno solitamente di ripararsi o di fuggire dal fuoco pesante, ma mostreranno a volte poca intelligenza, un aspetto che il gioco tenta di spiegare riferendosi a loro come marionette. Pare infatti che la loro mente sia controllata da misteriose entità aliene che si riversano da portali situati più avanti nello stage.

La storia segue le indagini di un'agenzia governativa su un gruppo di terroristi in possesso di neurotossine, ma in breve vira verso un'invasione aliena. Dovrete ovviamente occuparvene utilizzando dapprima un arsenale di tradizionali pistole e fucili, poi più esotiche tecnologie extraterrestri. Un'occhiata al menu delle statistiche rivela una lunga lista di armi, tra cui un deatomizzatore, che presenta una modalità di fuoco alternativa in grado di sparare un doppio raggio d'energia che avvolge il bersaglio prima di esplodere.

Più importante, chiaramente, è lo schema dei controlli, molto simile a quello di *Metroid Prime 3*. Si mira e si osserva attraverso il puntatore del Wii Remote, con il Nunchuk ci si muove in avanti, indietro e di lato, mentre un gesto parabolico permette di lanciare granate. Il movimento sembra convincente e sparare è preciso già con le impostazioni di default, sebbene un'ulteriore occhiata al menu rivela che è possibile apportare una sostanziosa serie di modifiche. Ma per quanto, al suo meglio, lo schema possa avvicinarsi a mouse e tastiera, al suo peggio si rivela più impacciato del necessario. Il problema più grande è che assegnare talune funzioni al pulsante 'meno' (ricarica) e al D-pad (cambio delle armi e zoom) tende a intralciare il processo di mira.

La questione sta nella posizione scomoda di qualunque pulsante che non sia A o B sul Remote, e ciò fa dubitare della reale adeguatezza del controller Wii per giochi che richiedono controlli complessi come quelli di un FPS moderno. *The Conduit*, tuttavia, potrebbe dimostrarsi il miglior esponente del genere su Wii, sempre che questo possa considerarsi un complimento.

Strumenti bizzarri

Una componente puzzle è fornita dalla presenza dell'All Seeing Eye, una sfera meccanica levitante accessibile col pulsante 'più' che proietta un misterioso disegno di luce sull'ambiente. Non un semplice trucco grafico, funge soprattutto da chiave: proiettandolo su specifici punti del livello è infatti in grado di sbloccare le porte. Vi sarà utile anche contro le mine fantasma, esplosivi fluttuanti che non sarete in grado di vedere o disinnescare a meno di non far brillare su di esse la luce del dispositivo. Il gioco presenta anche alcuni segreti: scovando un simbolo con la luce, potrete risolvere un piccolo puzzle basato su anelli rotanti. In ciascun caso, il Remote emetterà un suono per indicare che è il momento di estrarre l'utensile.

The Conduit presenta una barra dell'energia vitale che si rigenera un segmento alla volta come in *Resistance: Fall of Man*, ma il gioco non riesce a comunicare correttamente il danno che ricevete, portando a numerose morti

Schemi, fumetti, enigmi

SUDOKU MESE:

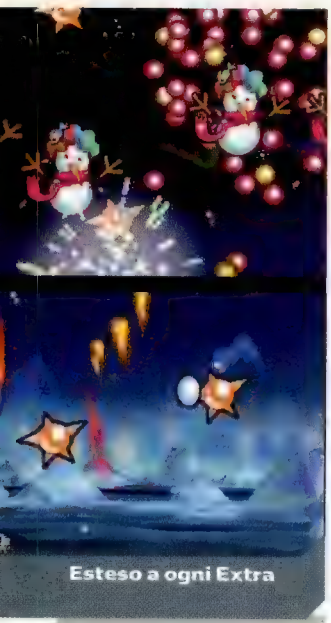
tutto IL MEGLIO

per IL TUO DIVERTIMENTO

Sprea ITALY

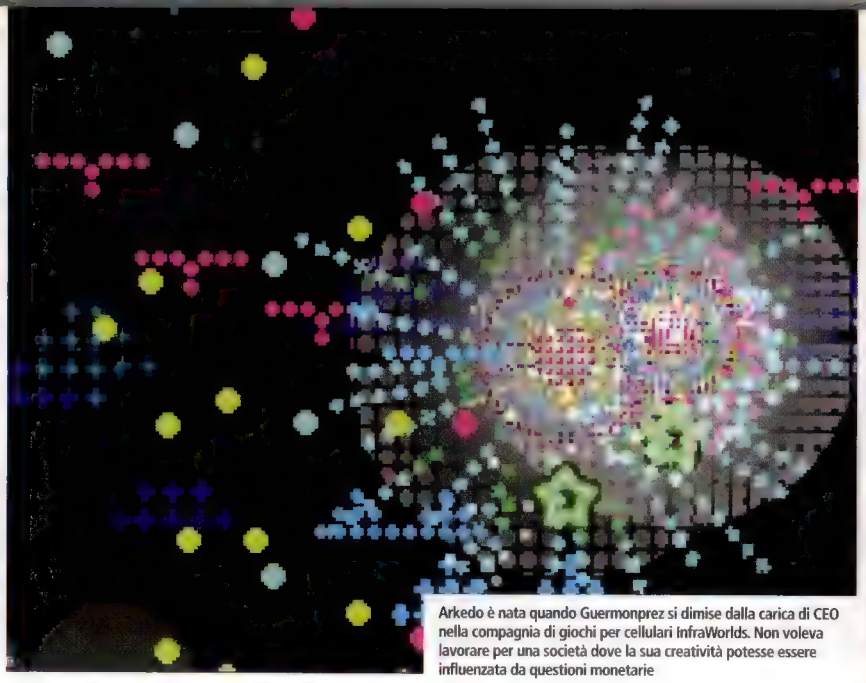
Chiedila subito al tuo edicolante!

FORMATO: **DS**
PUBLISHER: **SOUTHPEAK**
SVILUPPO: **ARKEDO**
ORIGINE: **FRANCIA**
USCITA: **2009**



Esteso a ogni Extra

Nel suo ingenuo entusiasmo, il team ha confessato di aver voluto aggiungere valore al progetto, una volta ottenuto il publisher, con una sequela di extra non richiesti come una tabella online per i punteggi del survival mode, una modalità missioni, uno screen saver e persino una sveglia che suona una delle musiche del gioco. La dice lunga sullo humour eccentrico del team che, per ogni modalità aggiunta, Guermonprez abbia inviato al publisher una fattura dell'ammontare di zero euro.



Arkedo è nata quando Guermonprez si dimise dalla carica di CEO nella compagnia di giochi per cellulari InfraWorlds. Non voleva lavorare per una società dove la sua creatività potesse essere influenzata da questioni monetarie

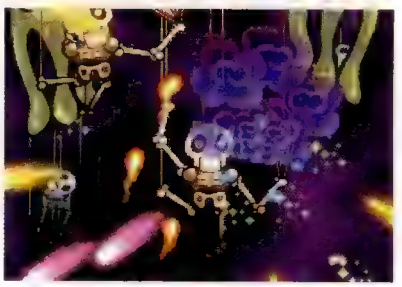
Big Bang Mini

Arkedo è riuscita a creare qualcosa di piccolo ma davvero straordinario

Camille Guermonprez, fondatore di Arkedo, ci dice che spera di commercializzare una sua marca d'olio d'oliva, spremuto dai frutti dell'albero che cresce tra i cavi e i monitor dello studio di sviluppo parigino. Non c'è dubbio che gli Arkedo Studios siano alquanto inusuali. Il piccolo team vive di gioco in gioco, mantenendo le proprie IP, senza mai organizzare riunioni se non per mangiare insieme il venerdì sera, quando Guermonprez si improvvisa gourmet e cucina per tutti i membri della squadra utilizzando la cucina da ristorante situata negli uffici della compagnia. L'ultimo loro titolo, *Nervous Brickdown*, era un acclamato e originale clone di *Breakout* e il prossimo, *Big Bang Mini*, ne segue la falsariga, affrontando con umorismo ed energia il mondo degli shooter.

Il gameplay di base del titolo non ne lascia intendere le proprietà assuefanti. Il giocatore dovrà sparare dei fuochi artificiali dallo schermo inferiore verso quello superiore, facendo scorrere lo stilo nella direzione desiderata. L'obiettivo è quello di distruggere i nemici e raccogliere le stelle che conseguentemente cadranno verso il basso con una sfera che rappresenta in sostanza la vostra navetta, muovendola con lo stilo per afferrare i power up ed evitare il fuoco nemico. In tal modo viene a crearsi una certa tensione tra manovre e attacco che contende a creare un gameplay piuttosto frenetico e divertente. I fuochi artificiali che mancano il bersaglio, inoltre, si infrangono sui bordi dello schermo superiore e creano una pioggia di pericolosi detriti che andranno ad aggiungersi ai proiettili dei nemici. Le cose si complicano mano a mano che vengono introdotte nuove variabili: nuvole che riflettono verso di voi i vostri proiettili, missili teleguidati, ostruzioni alla vostra linea di tiro e nemici che emettono mortali raggi laser una volta distrutti. Fortunatamente potrete difendervi disegnando con lo stilo una linea orizzontale che fungerà da scudo o cerchi concentrici che andranno a creare vortici capaci di deflettere i proiettili dei nemici.

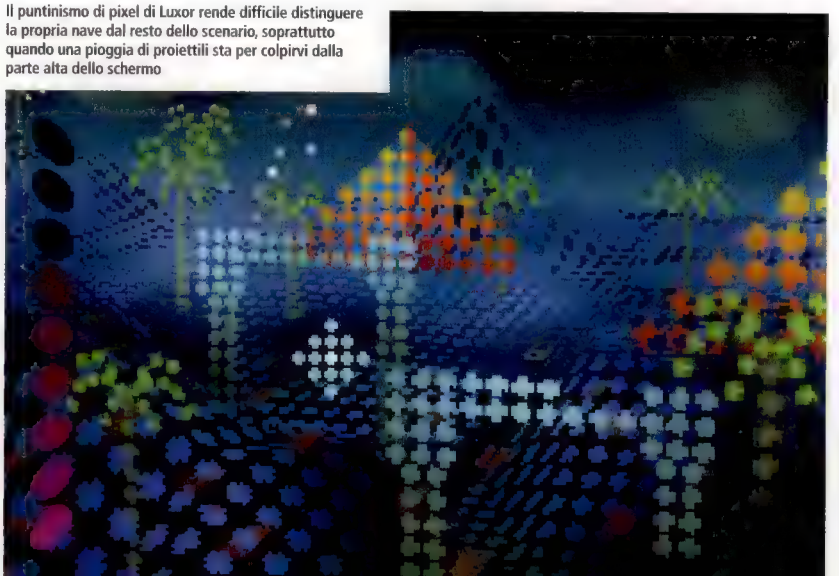
Ad Aurélien Regard, cofondatore di Arkedo, si possono attribuire gran parte delle idee geniali alla base di *Big Bang Mini*, così come il suo stile visivo, uno straordinario mix tra allucinazioni da assenzio, sfacciate caricature e nostalgici neon in stile 8-bit. Nel titolo è presente ben più di una mera ispirazione all'eclettismo di Tetsuya Mizuguchi, ma tutto è riadattato allo humour e al senso dell'assurdo tipicamente francesi. Ognuno dei dieci livelli ha un proprio stile, dal *kawaii* di Aurora, dove si combattono pinguini a cavallo di nuvole e trichechi giganti, agli sporchi tratti da sumi-e di un villaggio infestato e allo sfrenato supereroismo fumettistico dello stage di New York. Il nostro preferito è Luxor, un'esplosione di pixel a tema (ovviamente) egiziano.



In Kamakura dovrete sconfiggere una serie di marionette a forma di scheletro e il loro burattinaio. Un attimo di esitazione causerà la fuoriuscita di una mortale nube di tenebra

Un solo fattore potrebbe fermare gli appassionati di shooter più hardcore, e si tratta della semplicità del gioco, accessibile ai nuovi giocatori anche negli ultimi livelli della Arcade Mode. Fortunatamente le modalità extra [vedi box] presentano anche quelle forme di gioco più punitive tanto amate dai cultori più intransigenti. Guermonprez suggerisce che, con l'ascesa dei servizi di distribuzione digitale, la gestione di piccoli studio unicamente votati alla creatività del contenuto si farà via via più praticabile. Viste le credenziali di *Big Bang Mini*, ciò non può che essere cosa gradita.

Il puntinismo di pixel di Luxor rende difficile distinguere la propria nave dal resto dello scenario, soprattutto quando una pioggia di proiettili sta per colpirvi dalla parte alta dello schermo



L'autrice del gioco è appassionata di atmosfere gotiche e oscure. Ritroveremo quindi, in un mondo volutamente sfigurato dalla magia, delle tematiche a metà tra *Gabriel Knight* ed *Eternal Darkness*, che traspaiono da ogni ambientazione del gioco

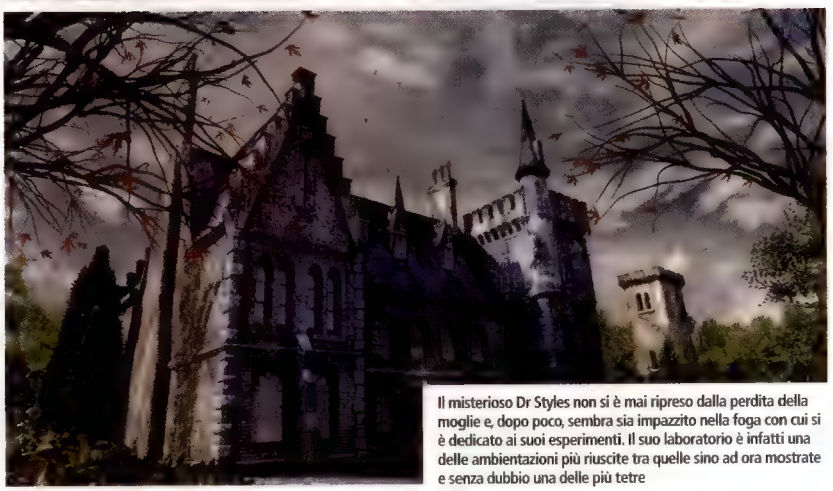
Gray Matter

La creatrice di Gabriel Knight torna finalmente alla ribalta

Gabriel Knight era un grande gioco, una delle migliori avventure grafiche mai realizzate. La sua autrice Jane Jensen, dopo anni di silenzio, è tornata a far parlare di sé, riesumando una sua vecchia opera oramai data per persa: *Gray Matter*, l'erede spirituale di *Gabriel Knight*.

Ora che il mercato delle avventure grafiche sembra risollevarsi, anche grazie alla produzione di titoli come *Heavy Rain*, i tempi sembrano quanto mai maturi per il ritorno della regina delle avventure, che vuole regalarci ancora una volta una vicenda mistica e appassionante. Protagonista di *Gray Matter* è Samantha Everett, carismatica maga metropolitana e apprendista di un misterioso personaggio chiamato Dr. Styles, straziato e cambiato dalla morte di sua moglie. L'obiettivo del duo è quello di trovare cavie umane per i loro strani esperimenti, ma una volta che le cose inizieranno a prendere una strana piega, alla protagonista spetterà il compito di scoprire che cosa stia realmente accadendo nella casa del suo datore di lavoro.

Sembra che la maggior parte del gioco si svolgerà nella cornice goticheggiante della casa del Dr. Styles, dove, come di norma, hanno iniziato a aver luogo strani avvenimenti



Il misterioso Dr Styles non si è mai ripreso dalla perdita della moglie e, dopo poco, sembra sia impazzito nella foga con cui si è dedicato ai suoi esperimenti. Il suo laboratorio è infatti una delle ambientazioni più riuscite tra quelle sino ad ora mostrate e senza dubbio una delle più tetre

Il gioco pare a tutti gli effetti uno squisito esponente del sottogenere classico delle avventure, un punta e clicca dalle meccaniche molto semplici. Diviso in atti, si basa sulla risoluzione di determinati enigmi che consentiranno al giocatore di accedere alle sezioni successive. Insomma, un gameplay di stampo classico che di sicuro riuscirà a colpire l'attenzione dei fan della Jensen.

Graficamente, purtroppo, lascia un po' a desiderare, e manca di rendere giustizia all'interessante direzione artistica ravvisabile nel materiale disegnato. Facendo un passo indietro dai traguardi tecnici di *Gabriel Knight 3*, si è deciso infatti di ritornare al 2.5D, utilizzando splendidi fondali bidimensionali e pessimi modelli poligonali per i personaggi. Si tratta comunque di una preferenza stilistica volta a conferire al gioco un certo carisma artistico. Peccato che questa scelta, alquanto strana dati i tempi, allontanerà i novizi del genere, che sicuramente avrebbero preferito una grafica completamente tridimensionale o, meglio ancora, l'impiego di un aspetto visivo spiccatamente caratterizzato. Nonostante appaia datato, lo stile grafico funziona comunque alla perfezione e riesce a trasmettere al giocatore volute sensazioni di inquietudine e brivido.

Jane Jansen sembra aver deciso che, con Vivendi a possederne i diritti, non vedremo mai un nuovo *Gabriel Knight*, ma, fintanto che non riusciremo a giocare con un fantomatico quarto capitolo, non sembra una cattiva idea dedicarsi a scoprire i meandri di *Gray Matter*. Peccato che questo titolo sembri, fin da ora, troppo estremo per riuscire a raggiungere, come invece meriterebbe, un più ampio mercato.

FORMATO: **PC**
PUBLISHER: **DTP-ANACONDA**
SVILUPPO: **WIZARDBOX**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **2009**

La regina delle avventure

Jane Jensen (sopra), al secolo Jane Elizabeth Smith, è una famosa game designer molto nota per la serie di *Gabriel Knight*, suo capolavoro assoluto. La fama delle sue avventure era dovuta, principalmente, al suo talento di scrittrice. La Jensen, che si è poi dedicata appunto alla scrittura di romanzi, è riuscita a infondere in questi suoi lavori tutta la passione per il mistero e il sovrannaturale che l'ha sempre accompagnata, creando esperienze uniche nel loro genere e di alto valore letterario. Peccato che la regina delle avventure abbia, almeno sino ad ora, abbandonato il trono per dedicarsi a libri e casual game. Il suo trionfale ritorno, a maggior ragione, ha innalzato i livelli di guardia degli appassionati in men che non si dica, creando una forte attesa attorno al titolo qui esaminato.

FORMATO: **360**
PUBLISHER: **MICROSOFT GAME STUDIOS**
SVILUPPO: **BUNGIE**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **AUTUNNO 2009**

Halo 3: ODST

Halo ritorna, ma Master Chief non sarà lì ad aspettarvi

Il nuovo protagonista è un non meglio identificato OSDT (Orbital Shock Drop Trooper), ovvero un soldato scelto orbitale. Nonostante si sappia ancora poco di lui, è ovvio che si tratti di un normale essere umano, incapace di compiere imprese ai limiti del possibile. Secondo Bungie comunque queste truppe possiedono una forza d'animo, un coraggio e una follia che compensano la potenza di qualunque Spartan

Il visore termico sarà di grande aiuto durante le missioni, incentrate maggiormente sull'azione e sulla ricognizione della buia e desolata New Mombasa. Con esso potrete distinguere meglio i nemici, contornati di rosso con un effetto molto suggestivo

New Mombasa è un'ambientazione che ogni fan di *Halo* ricorderà con orgoglio e nostalgia, ma questa volta il ritorno sulla Terra è un po' diverso. Bungie, con una nuova espansione stand alone, cambia le carte in tavola e ci ripropone il suo capolavoro, visto però da un'angolazione diversa.

In *Recon* il giocatore verrà trasportato nella scomoda armatura di un soldato speciale delle truppe UNSC, vestito dell'omonima corazza, catapultato su New Mombasa durante gli eventi raccontati in *Halo 2*. Questa volta però non sarà possibile puntare sulle grandi abilità di Master Chief. Niente più salti chilometrici, né scudi, né superforza; non potrete nemmeno utilizzare due armi contemporaneamente. Per sopperire a queste mancanze, nella lotta per la sopravvivenza, potrete contare però su un visore termico e un mitra col silenziatore.

Il gameplay del titolo è quindi d'impostazione più tattica, aggiungendo elementi stealth à la *Ghost Recon*. Non si sfocerà mai però verso un'impostazione da gioco di coperture o da sparatutto tattico di squadra, perché il cuore del gameplay rimarrà quello di sempre, senza variazioni volte a snaturarne le meccaniche di gioco. Tutte le feature dell'*Halo 3* originale torneranno nella sua espansione: co-op a quattro giocatori, modalità cinema, modalità Fucina e completo supporto del Live. Ci sarà persino una IA simile alla Cortana della serie originale che vi comunicherà ordini e obiettivi.

Di carne al fuoco ce n'è dunque molta, troppa forse per sole 5-6 ore di gioco. Speriamo comunque che questo si riveli un degno *prosieguo* per una serie che ha appassionato tanti giocatori e che, ne siamo sicuri, riuscirà a far breccia ancora nel cuore di molti altri.

Blue Dragon Plus

Toriyama e Sakaguchi ci riprovano prendendo spunto, questa volta, dall'anime basato sul loro videogioco

FORMATO: **DS**
PUBLISHER: **IGNITION ENTERTAIMENT**
SVILUPPO: **FEELPLUS**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **MARZO 2009**

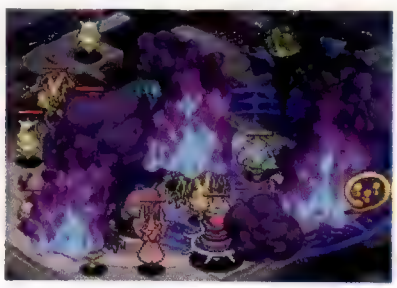
Che *Blue Dragon* non fosse un titolo eccelso lo sapevano tutti, ma che davvero abbia avuto tanto successo da giustificare un anime e addirittura uno spin-off per DS basato sull'anime lascerebbe interdetti, se le meccaniche del mercato orientale non fossero ben note a tutti. Peccato che la musica non sembri affatto cambiata.

Ancora una volta ci si ritroverà a combattere, ovviamente ora armati di stilo, al fianco di Shu e compagni contro l'oscura minaccia del perfido Nene. Tutto è cambiato, per esigenze tecniche, ma tutto è rimasto uguale. Il design dei personaggi è sempre lo stesso e, nonostante il passaggio al 2D, anche i filmati risultano invariati. È stato infatti utilizzato il motore di gioco del 360 per creare cut scene poi inserite in questa nuova versione. Cosa inutile, visto che *Plus* è basato sul cartone animato.

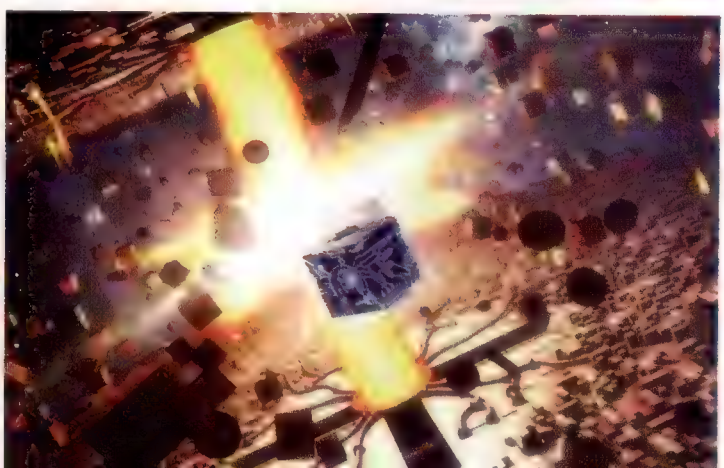
Lasciandosi alle spalle il gameplay del primo capito, questo nuovo *Blue Dragon* assume un'impostazione da RTS, ovviamente semplificata per l'occasione. Lo stilo servirà a selezionare e gestire le unità e a scegliere le azioni da compiere. Potrete anche lanciare incantesimi o cimentarvi, tramite lo schermo tattile, in piccoli minigiochi.

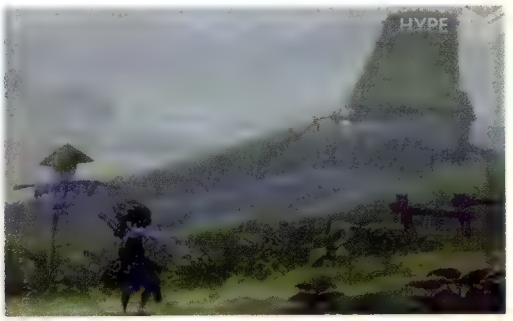
Aumenta a dismisura il cast dei personaggi, passato a 16, e conseguentemente il numero delle ombre a vostra disposizione. Peccato che questa aggiunta non infonda varietà al gioco che, al di là della grafica 3D delle ombre, mostra sprite dozzinali e mal realizzati.

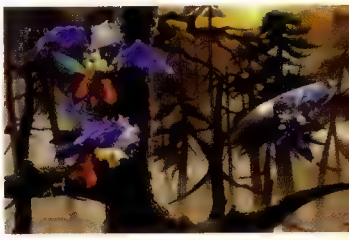
Il primo *Blue Dragon* era già noioso e *Plus* lo sembra ancora di più, riproducendo pressappoco le stesse vicende e senza aggiungere quasi nulla alla formula di gioco. Sicuramente il DS poteva essere sfruttato molto meglio, ma confidiamo che la situazione migliori almeno di poco nei mesi che ci separano dall'uscita.



Ora i nemici che utilizzeranno le ombre sono molti di più e molto più forti. Inoltre ombre e magie sono realizzate in un decente 3D, e ottimi sono anche gli effetti particellari, in linea con lo stile grafico del titolo





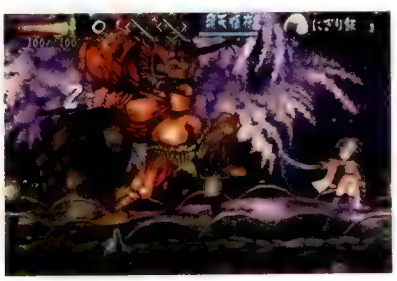


Oboro Muramasa Yotoden

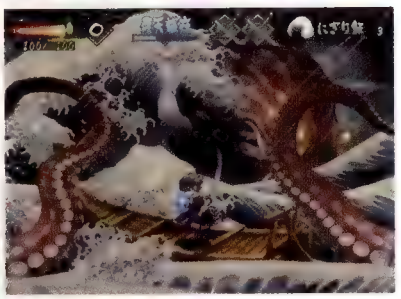
Dopo principesse e valchirie, Vanillaware si affaccia sulle leggende giapponesi

In *Odin Sphere*, erede spirituale del fascinoso *Princess Crown* per Sega Saturn, la reinvenzione della mitologia nordica era talmente visionaria e innovativa da giustificare da sola l'esistenza del gioco. In questo senso *Oboro Muramasa Yotoden*, il nuovo GdR action di Vanillaware, non si discosta dal suo predecessore, pur spingendo ancor di più, anche a causa dell'ambientazione, in direzione del picchiaduro a scorrimento dei tempi che furono e rappresentando un'esponente 'di ultima generazione' della tipologia.

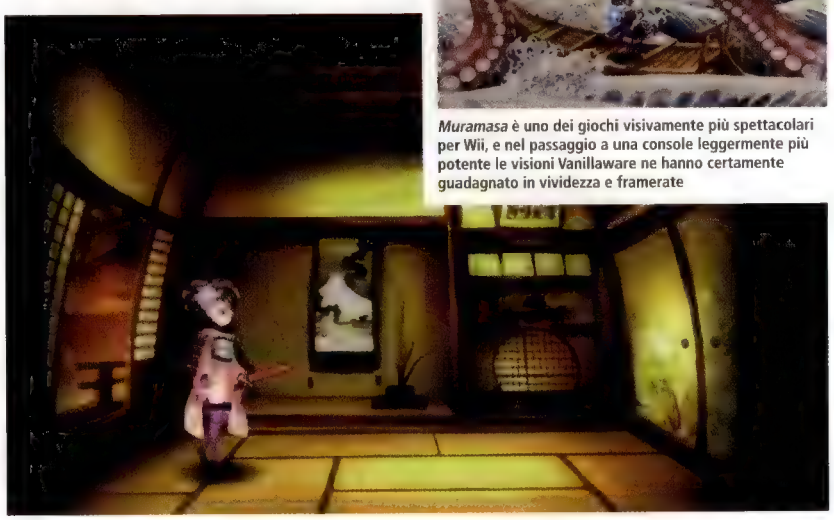
I protagonisti sono Kisuke, un ninja affetto da amnesia, e Momohime, una kunoichi, e sono entrambi disegnati in maniera eccellente, con costumi originali e ricchi di dettagli. I mostri che devono affrontare appartengono tutti alla mitologia giapponese, qui rivisitati con uno stile acido e a tratti inquietante che ben si sposa con il resto dell'atmosfera. Quanto allo sfruttamento delle funzioni del Remote, pare che *Oboro Muramasa* si controllerà menando fendenti con il controller tramite una di due opzioni disponibili, la prima dedicata ai giocatori più smaliziati in cerca di una 'simulazione' più puntuale della precisione richiesta dall'uso di una katana e la seconda, più orientata ai neofiti, in cui non la qualità del movimento compiuto non sarà presa in considerazione.



Il gioco può essere controllato tramite controller classico oppure con la combinazione Wii e Nunchuk usati per mimare i movimenti di spada



***Muramasa* è uno dei giochi visivamente più spettacolari per Wii, e nel passaggio a una console leggermente più potente le visioni Vanillaware ne hanno certamente guadagnato in vividezza e framerate**

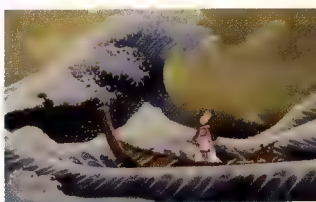


I fondali 2D su più livelli rapiscono l'attenzione del giocatore trasportandolo in un Giappone dipinto in maniera suggestivamente onirica, attraverso ciliegi in fiore, foreste lussureggianti, abitazioni tipiche e bucolici campi coltivati. Una soluzione grafica meravigliosa è quella di impiegare come sfondo di un livello ambientato sul mare le famose onde delle stampe su legno di Hokusai, una scelta di classe (per quanto anacronistica se considerato l'effettivo periodo in cui si ambienta il gioco) che dimostra quanto studio della mitologia e dell'arte giapponese vi sia dietro la direzione artistica.

Oboro Muramasa dimostra quanto ai fini della sensazione estetica prodotta da un videogioco non siano necessari un aspetto tecnologico all'avanguardia né una raffigurazione iperrealistica, ma solo un talento visionario e creativo sopra la media e la capacità di tradurlo in immagini all'altezza: da questo punto di vista, il Wii risulta perfettamente in grado di gestire i ricchissimi e generosi sprite e i colorati paesaggi disegnati a mano dagli artisti Vanillaware, che beneficiano comunque della maggior potenza della console là dove i rallentamenti di *Odin Sphere* erano probabilmente da imputarsi anche ai limiti tecnici della PS2.

Nonostante la demo del TGS mostrasse una serie di livelli in successione veloce con tanto di limite di tempo per completarli, è probabile che invece il ritmo di gioco sarà come quello di *Odin Sphere*, con lo stesso sistema di mappe circolari da selezionare passando da una schermata 2D all'altra. Neanche il sistema di combattimento, uno dei punti di forza della serie, ha subito innovazioni particolari, ma è stata ben resa l'eccezionale velocità che ci si aspetterebbe dai protagonisti. Pur essendo artisticamente splendido, resta da vedere se riuscirà a correggere la ripetitività e la difficoltà che avevano minato *Odin Sphere*.

FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **MARVELOUS ENTERTAINMENT**
SVILUPPO: **VANILLAWARE**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **TBA**



Florilegio nipponico

***Oboro Muramasa Yotoden* è ambientato, forse non a caso, durante il periodo Genroku, una fase dell'epoca Edo (rimasta nell'immaginario occidentale per l'oligarchia dei samurai e il dominio degli shogun) caratterizzata dalla rigogliosa fioritura delle arti e della cultura. I samurai, per via del lungo periodo di pace all'interno del Paese, si erano trasformati in raffinati cultori della poesia e della letteratura mentre il popolo si interessava agli ukiyo-e, le stampe su legno tipiche del tempo. Per la precisione, gli avvenimenti del gioco hanno luogo durante lo shogunato di Tokugawa Tsunayoshi, anche detto 'lo shogun dei cani' per via delle norme a protezione di detti animali da lui emanate.**

L'ARTE DEL COMBAT

MORTAL KOMBAT

Nonostante possa apparire ad alcuni *démodé* e votata all'obsolescenza, quella di *Mortal Kombat* è una saga a cui il videogioco deve sicuramente tanto e che ha senza dubbio definito alcuni degli attuali canoni del genere picchiaduro.

Se fare a pezzi il proprio avversario con una tecnica speciale è oggi cosa consueta, il merito va a quelle Fatality che nel 1992 facevano per la prima volta capolino in un grosso cabinato targato Midway. Se gli sviluppatori odierni quasi abusano della tecnica del motion-capture, in parte lo si deve agli attori che hanno impersonato Johnny Cage e soci davanti a un green screen. Se adesso ci si aspetta che un picchiaduro qualsiasi abbia fiotti di personaggi segreti, è per via di quel Reptile quasi impossibile da scovare. Ma soprattutto, se oggigiorno esistono sistemi di classificazione come l'ESRB o il PEGI, è anche grazie alla natura *gore* ed estremamente violenta di *Mortal Kombat*, agli esagerati fiumi di sangue e alle sue spietate tecniche di uccisione.

Lanciato sul mercato con il tentativo di strappare a *Street Fighter II* la corona di miglior picchiaduro del momento, *Mortal Kombat* divenne in breve una pietra miliare del suo genere, mentre il suo accattivante logo entrò per sempre nell'intera iconografia videoludica.

Facciamo un flashforward di una quindicina d'anni e ci ritroviamo davanti a una serie che è costretta a reinventare se stessa, all'interno di un genere che avverte sempre di più il passare del tempo. E lo fa nei modi più disparati e imprevedibili: nel tentativo di esplorare un nuovo sistema di controllo, *Armageddon* fa del Wii Remote il suo cavallo di battaglia, sfruttandolo in maniera discreta sia nei sanguinolenti incontri che nei vari minigiochi, mentre modalità come 'Kreate a Fighter', 'Kreate a Fatality' e Konquest sono delle aggiunte ben accolte.

MORTAL KOMBAT DIVENNE UNA PIETRA MILIARE DEL SUO GENERE E IL SUO ACCATTIVANTE LOGO ENTRÒ PER SEMPRE NELL'INTERA ICONOGRAFIA VIDEOLUDICA

Tuttavia, la calorosa reazione di pubblico e critica non ha fermato Midway dall'imboccare un sentiero diverso e, dal momento che gli improbabili crossover hanno sempre ottenuto un discreto successo, dallo scomodare un'etichetta come DC Comics, le cui icone, per quanto assurdo possa sembrare, possono ben amalgamarsi con l'universo di *Mortal Kombat* se trattate nel giusto modo.

Sebbene non rappresenti un giro di boa per l'intera saga, *Mortal Kombat vs DC Universe* è un poker d'assi nelle mani di Midway [vedi pagina 088], in grado di esaltare i suoi classici tratti semantici e preservare buona parte della sua vena *gore*, aprendosi a un pubblico più ampio ma stando attento a non diventare nuovamente oggetto di accese controversie. Paradossalmente, il gioco si è anche guadagnato l'approvazione dell'AACAP (American Academy of Child & Adolescent Psychiatry), il quale lo raccomanda alle famiglie sostenendo che può avvicinare adulti e adolescenti tramite i mezzi offerti dal medium.

Niente male per una saga che è sempre stata sulla bocca di tutti per la sua eccessiva violenza.

I ragazzi di Midway, sebbene abbiano già confermato futuri crossover, hanno rassicurato i fan di vecchia data, confermando che presto la saga tornerà alle origini e alla violenza senza limiti che l'ha sempre contraddistinta. Ora non resta che vedere se il franchise sarà ancora in grado di camminare con le proprie gambe, senza ricorrere all'aiuto di uomini pipistrello o prosperose supereroine.

La serie di *Mortal Kombat* ha introdotto nel tempo alcune varianti alle più note Fatality, tra cui le Babality, le Animality e le Brutality (nome ripreso per le Fatality in stile DC). C'era anche la possibilità di eseguire un finale amichevole (sopra) che poco si addiceva alla natura violenta del gioco, ma tanto più comico proprio per via del contrasto

Alla riscoperta delle più celebri serie di picchiaduro: passato, presente e futuro di quei franchise che hanno fatto la Storia del gioco da sala e non solo, per delineare l'attuale stato di salute del genere e determinare se sia ancora in grado di battersi

TINCITA

STREET FIGHTER

Fino a non troppo tempo fa, il termine picchiaduro era legato indissolubilmente all'immagine di un grosso cabinato da sala in cui karateka in kimono e atletiche fanciulle si battevano a colpi di Hadouken. La serie di *Street Fighter*, assieme ai suoi personaggi, ha sempre rappresentato la quintessenza nel suo genere, un modello che dal 1991 (anno d'uscita di *SFII*) viene ancora emulato da molti e preso come punto di riferimento.

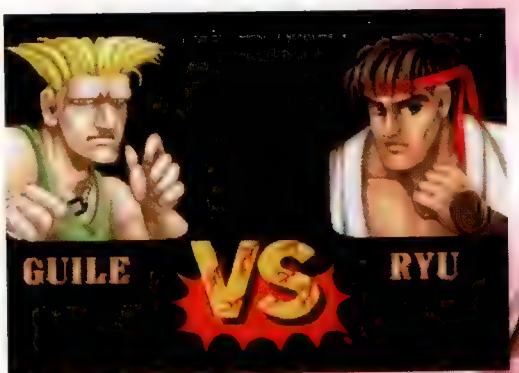
Non è un caso, quindi, che prima dell'uscita di un nuovo capitolo della serie si crei un hype di dimensioni incredibili, anche quando si tratta soltanto della nuova versione di un titolo già in commercio (l'uscita della serie Alpha, ad esempio, è stata anticipata da ben cinque versioni di *Street Fighter II*). Il fatto che siano passati ben nove anni dall'ultimo capitolo (*SFIII 3rd Strike*) non ha fatto altro che alimentare ulteriormente le aspettative dei fan su *Street Fighter IV*, già uscito sugli arcade nipponici [vedi **Game Pro** 016] e in dirittura d'arrivo su console.

Le fondamenta della saga sono delicate: *Street Fighter* non si tocca e i ragazzi di Capcom devono averlo ben capito, dal momento che la struttura di gioco è rimasta pressappoco invariata rispetto al passato. Le meccaniche sono una riuscita miscela tra gli aspetti migliori di *SFII Turbo* e *3rd Strike*, rinvigorite ulteriormente da alcune aggiunte più o meno rilevanti, tra cui i Focus Attack e le Ultra Combo (una variante delle classiche Super Combo), mentre il character design affidato a Daigo Ikeno rappresenta un ulteriore punto di contatto con il passato.

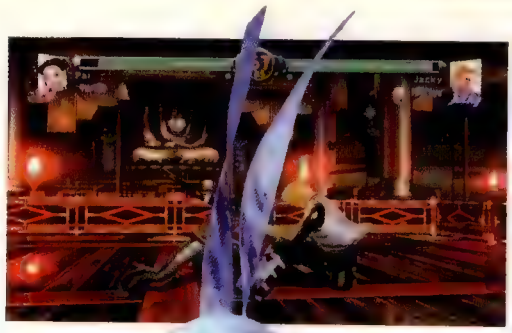
Tuttavia, dovendo comunque rinnovare una serie rimasta ferma alla passata decade, si è ben deciso di abbandonare gli sprite bidimensionali in favore di una grafica 3D cartoonesca, mentre alcune new entry portano una ventata di aria fresca in un roster formato dai combattenti più amati del passato. L'uscita di una versione casalinga di *Street Fighter IV* appariva scontata fin dall'inizio e, attualmente prevista per il prossimo febbraio su PC, 360 e PS3, promette di offrire numerosi extra rispetto alla controparte da sala. Oltre a un'immancabile modalità online e a stage aggiuntivi, la versione console godrà di alcuni nuovi combattenti selezionati dagli stessi fan attraverso dei sondaggi online: è il caso di personaggi come Sakura, Cammy, Gouken, Dan e Fei-Long, mentre l'oscuro Akuma, relegato a semplice boss segreto nella versione arcade, sarà normalmente presente come combattente giocabile.

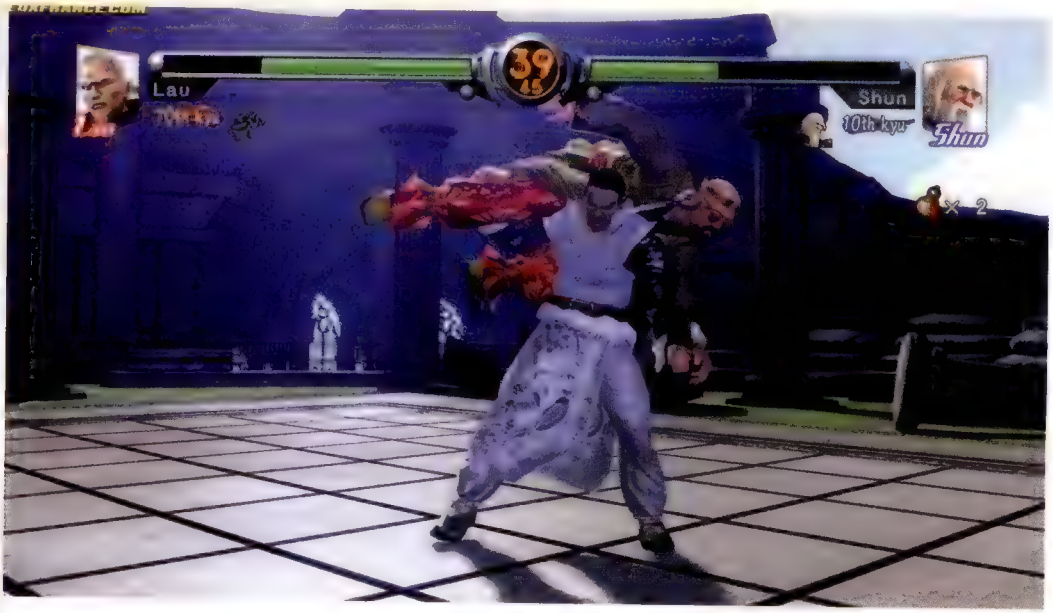
Mentre da un lato si sta portando avanti il filone principale (con tanto di relativo merchandising e corto d'animazione), dall'altro si tenta di rispolverare alcuni vecchi capitoli della serie su PSN e XBLA. Il recente *SFII Turbo HD Remix*, infatti, non è altro che un restyling in alta definizione dell'omonimo capitolo, con sprite e fondali interamente ridisegnati per l'occasione.

Intanto, Capcom sembra stia valutando l'idea di lanciare *Street Fighter IV* anche su Wii (previo downgrade, ovviamente), magari inserendo uno stick arcade in bundle con il gioco: per ora non c'è assolutamente nulla di concreto, ma a quanto pare la compagnia nipponica pare intenzionata a regalare un nuovo Natale al franchise.



In un picchiaduro, è spesso difficile realizzare un cast di combattenti equilibrato: in *Street Fighter II*, ad esempio, chi era in grado di utilizzare Guile e Dhalsim si ritrovava decisamente più avvantaggiato

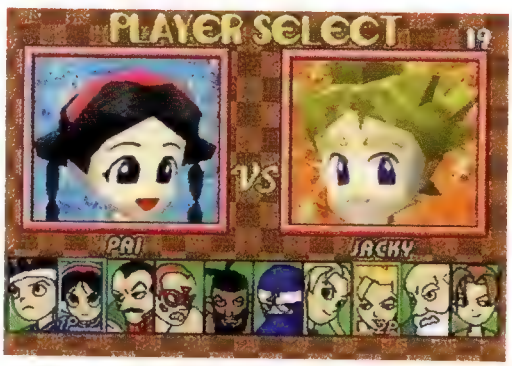




VIRTUA FIGHTER

Fin dalle origini nel 1993, la serie targata SEGA è sempre stata all'insegna dell'innovazione tecnologica e del gameplay. A differenza di altri blasonati franchise (*Street Fighter* in primis), il primo *Virtua Fighter* si distingueva per un approccio più realistico agli attacchi e alle movenze dei personaggi, i quali, piuttosto che lanciare palle di fuoco o sfere d'energia, combattevano seguendo scrupolosamente gli stili di arti marziali realmente esistenti, conferendo al franchise la forte impronta tecnica che ha poi continuato a caratterizzarlo. Inoltre, cosa ben più importante, fu in assoluto il primo esponente del suo genere a sfoggiare una grafica poligonale, in un periodo in cui i cabinati da sala erano tecnicamente superiori a qualsiasi console.

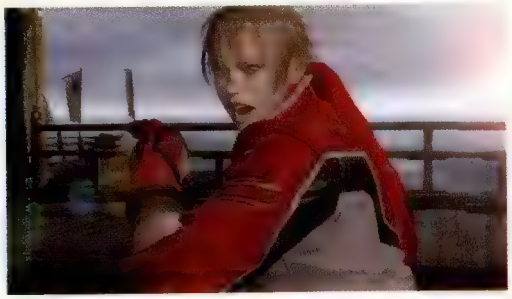
Grazie alle diverse versioni del suo chip grafico Model, SEGA fu in grado di realizzare giochi da sala dotati di un comparto grafico ben al di là delle possibilità tecniche di PlayStation e Saturn: non a caso, gran parte dei tentativi di porting su home console si è dimostrata per certi versi fallimentare, propinando a volte giochi stracolmi di bug o graficamente inferiori all'originale. Forse è proprio questo uno dei motivi per cui *Virtua Fighter* si è dovuto adeguare ai tempi: costantemente all'avanguardia, la serie ha sofferto del drastico calo d'interesse verso il gioco da sala, laddove su console l'atterraggio è stato sempre brusco. L'assenza di una modalità online per la versione PlayStation 3 di *VF5* ne è la chiara dimostrazione: nonostante SEGA abbia più volte tentato di giustificare tale mancanza, si è comunque vista costretta a un brusco cambio di rotta, implementando il supporto al Live nella successiva versione per Xbox 360.



Nel 1996 uscì, prima su arcade e poi su Saturn, *Virtua Fighter Kids*, un capitolo cartoon e super deformed della serie, in cui le versioni 'ringiovanite' dei già noti combattenti si battevano in arene colorate. Peccato che, grafica a parte, non differisse poi molto dall'edizione regolare, risultando peraltro di qualità complessiva decisamente inferiore

Questo non sta assolutamente a significare una tendenza della compagnia a distaccarsi dal mercato degli arcade: tutt'altro. Recentemente in Giappone è stato lanciato nelle sale *Virtua Fighter 5 R*, una versione rivista dell'ultimo capitolo, in cui sono stati aggiunti nuovi scenari e due nuovi personaggi: l'inedito Jean Kujo e il buon vecchio Taka-Arashi, lottatore di sumo apparso per l'ultima volta in *Virtua Fighter 3*. In questo modo, il roster può adesso contare ben 19 personaggi giocabili, mentre è stata implementata una nuova modalità che permette di allenare i propri combattenti e apprendere nuove tecniche durante i match. In più, SEGA ha messo in vendita una nuova serie di gadget virtuali con cui personalizzare l'estetica dei personaggi, tra cui alcune piccole riproduzioni delle mascotte di Vocaloid, un software musicale molto popolare in Giappone.

Non si sa ancora se e quando tali extra verranno pubblicati anche su Xbox 360, ma è certo che, oggi più che in passato, SEGA sarà costretta ad avere un maggior occhio di riguardo per le versioni console, senza contare che il tecnicismo della serie, che richiede ai giocatori un alto grado di specializzazione e abilità, potrebbe vederla penalizzata nell'attuale rinascita del genere.



TEKKEN

A parte qualche sporadica apparizione su console portatili concorrenti (come nel caso di *Advance*), la serie di *Tekken* ha sempre rappresentato l'emblema del genere picchiaduro su PlayStation e, dal momento che le console Sony sono sempre state prive di una vera e propria icona, Jin Kazama è stato a lungo uno dei tanti araldi dei loro titoli in esclusiva.

Ma i tempi sembrano essere destinati a cambiare e Namco Bandai si appresta a lanciare un'altra celebre serie di picchiaduro nel mercato multipiattaforma: in effetti, l'annuncio che *Tekken 6 Bloodline Rebellion* uscirà sia su PlayStation 3 che su Xbox 360 ha scosso non poco gli animi degli appassionati (e certamente anche quelli dei dipendenti Sony, che avevano puntato sul titolo nella prima dimostrazione della potenziale lineup di un'allora neonata PS3).

Così come già fatto in passato da *Dark Resurrection*, *Bloodline Rebellion* arriverà con nuove aggiunte rispetto alla versione per cabinato. Oltre a quattro nuove arene, sarà presente un'opzione di personalizzazione dei combattenti e degli accessori, mentre il già numeroso roster (che conta ormai oltre 40 personaggi) andrà ad arricchirsi con alcune nuove leve, tra cui Alisa Bosconovitch, una creazione del dr. Geppetto Bosconovitch, e Lars Alexandersson, misterioso discendente di Heihachi Mishima. Inoltre, *Tekken 6* prova in qualche modo a rispolverare il gameplay della serie, introducendo tecniche eseguibili solo impugnando particolari armi e la tanto discussa modalità Rage, una specie di berserk in grado di ribaltare le sorti di un combattimento.

Com'è noto, la serie di *Tekken* ha sempre diviso gli appassionati del genere in due distinte fazioni: da un lato, chi esalta la sua credibilità, la sua verosimiglianza ai reali stili di combattimento e il suo approccio più lento e ponderato; di converso, tuttavia, c'è chi lo accusa di semplicismo e di un sistema di combattimento mal stratificato, tant'è che, soprattutto nei capitoli precedenti, un bambino era in grado di mettere in seria difficoltà un giocatore esperto attraverso un button mashing furioso.

UN BAMBINO ERA IN GRADO DI METTERE IN SERIA DIFFICOLTÀ UN GIOCATORE ESPERTO ATTRAVERSO UN BUTTON MASHING FURIOSO

Tutti sono però d'accordo su una questione: *Tekken* è molto probabilmente uno dei pochi picchiaduro in cui la trama è stata enfatizzata fino a livelli di assurdità. Laddove, nel 1994, tutto ebbe inizio da un torneo di arti marziali organizzato da un vecchio psicopatico in cerca del proprio figlio, oggi ci si ritrova davanti a una saga costellata di immensi intrecci familiari, rivalità tra clan, guerre tra nazioni, oscuri esperimenti e patti demoniaci. A ciò contribuisce notevolmente l'ottima caratterizzazione dei personaggi i quali, dopo oltre un decennio, sono ancora in grado di conservare il fascino di un tempo.

Nato per contrastare il mastodontico *Virtua Fighter* all'interno del panorama dei picchiaduro 3D, *Tekken* ha riscosso in breve tempo un successo maggiore del rivale, radunando sotto la propria ala un cospicuo manipolo di appassionati il cui numero, ora che la serie è sbarcata su lidi multipiattaforma, è destinato irrimediabilmente ad aumentare.

Namco Bandai si è spesso sbizzarrita inserendo nei capitoli di *Tekken* alcuni combattenti fuori dal comune: è il caso di Yoshimitsu, un samurai cyborg, di Kuma, l'orso guerriero, di Mokujin, un manichino di legno, e del canguro Roger

SOULCALIBUR

L'ultimo nato nella serie di *Soulcalibur* è l'effigie di una saga che negli anni sta sempre più scorporandosi dalla rigorosa coerenza con cui il suo setting era stato creato e per la quale era divenuta famosa. Un character design talvolta poco incisivo, unito a un editor di dimensioni mastodontiche, ha svalorizzato pesantemente un cast di personaggi che, fin dai tempi di *Soul Edge* (*Soul Blade* in occidente) era riuscito a imprimersi nelle menti degli estimatori del genere. Col trascorrere degli anni, Namco Bandai ha arricchito il roster dei combattenti di una quantità di guest star provenienti da altri franchise non solo videoludici, fino a rendere *Soulcalibur* una serie crossover a tutti gli effetti Dopo gli inizi con Heihachi, Link e Spawn, la compagnia nipponica ha ben deciso di ricorrere a una delle saghe il cui fandom è tra i più popolati sulla piazza. Ecco così che Yoda, Darth Vader e Starkiller, l'Apprendista de *Il Potere della Forza*, fanno la loro entrata in scena, senza che nessuno si preoccupi dell'assurdità di una katana che blocchi la traiettoria di una spada laser.

Il filo conduttore che lega i tre cammeo all'universo di *Soulcalibur IV* è soltanto una geniale operazione di marketing, atta ad attingere a piene mani da una fanbase che venderebbe l'anima pur di vedere spade laser e poteri Jedi in un buon picchiaduro e concretizzatasi in un'occasione parzialmente sprecata sul versante del gameplay, che vede i suddetti usufruitori della Forza sbilanciati in potenza rispetto agli altri combattenti.

La verità è che, con *SCIII* prima e *SCIV* poi, la serie sta diventando un enorme sandbox, in cui si crea il proprio guerriero e lo si sfoggia con fierezza nelle più disparate modalità online, mentre l'esperienza in singolo è stata trascurata e bistrattata come fosse un giocattolo vecchio. La speranza è che un eventuale quinto capitolo riporti la serie ai fasti di un tempo.

Nel tempo, la serie di *Soulcalibur* ha accolto numerosi cammeo. Apparso nella versione GameCube di *Soulcalibur II*, Link (sopra) godeva anche di un immenso set di armi e tecniche, risultando uno dei guerrieri più versatili del gioco

DEAD OR ALIVE

Se dovessimo stilare una lista delle caratteristiche vincenti all'interno della serie *Dead or Alive*, tra i primi posti figurerebbero di sicuro le formose curve di Kasumi. L'accattivante character design è stato infatti il biglietto da visita di una saga che ha saputo approfittare dell'avanzamento tecnologico per stuzzicare le fantasie dei suoi fan, mentre i frenetici combattimenti, le credibili animazioni e la possibilità di neutralizzare le prese avversarie rappresentavano una notevole attrattiva anche per i giocatori più competitivi.

L'abbandono definitivo di Tecmo da parte di Itagaki porterà forse ad alcuni cambiamenti nella serie, che credibilmente continuerà comunque a sfruttare le sue caratteristiche di traino. La compagnia, dopo aver prontamente rassicurato i fan sul futuro del franchise, ha confermato che lo sviluppo dei progetti già avviati continua a pieno regime. Nel mese di novembre ha avuto inizio il beta testing di *Dead or Alive Online*, titolo con cui Tecmo ha intenzione di cavalcare l'onda dei MMOG orientali, mentre ancora nessun dettaglio è stato rivelato riguardo *DoA5* e *DoA Code Cronus*. Allo stato attuale è impossibile fare previsioni: il quarto capitolo di *DoA* ha permesso alla serie di sbarcare (in maniera soddisfacente) sull'attuale generazione di console, rafforzando un sistema di combattimento già di buona qualità ed esplorando più accuratamente quella modalità online già sperimentata in *Ultimate*.

Per forza di cose, la mancanza di un personaggio fuori dal comune come Itagaki si farà irrimediabilmente sentire, sebbene Jin Hasegawa, nuovo leader del Team Ninja, sembri intenzionato a non snaturare né *Dead or Alive* né *Ninja Gaiden*.

La serie di *Dead or Alive* fu la prima a introdurre il concetto di juggling, ovvero la capacità di colpire ripetutamente l'avversario mentre è inerme a mezz'aria

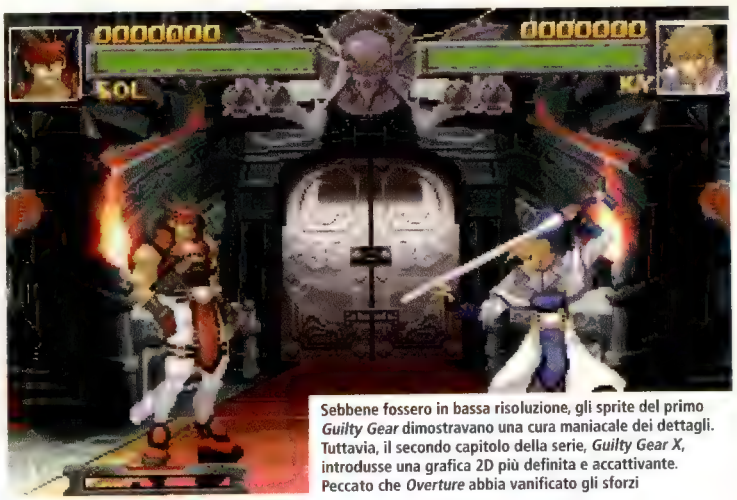
THE KING OF FIGHTERS

Quella di *The King of Fighters* è certamente una delle saghe di picchiaduro peggio invecchiate negli anni. Se si esclude qualche raro e deprecabile esperimento in 3D (*Maximum Impact* su tutti), la serie ha mantenuto intatti sia il comparto grafico bidimensionale che il rigido sistema di combattimento, introducendo soltanto di rado qualche piccola novità, come ad esempio lo striker system. Per il resto, SNK Playmore si è spesso limitata a riproporre annualmente lo stesso titolo con qualche personaggio e scenario in più, mentre, parallelamente alla serie principale, hanno visto la luce un'infinità di spin-off e remake.

Fortunatamente, qualcuno deve essersi reso conto che è tempo di dare una rispolverata alla serie e, in occasione del quindicesimo anniversario del franchise, tutti gli sprite utilizzati dalla nascita della serie sono stati abbandonati e rimpiazzati da nuovi fondali e personaggi in alta definizione e interamente disegnati a mano, ovviamente rimanendo ancorati al caro vecchio 2D. Al momento non si ha alcuna informazione riguardo a *The King of Fighters XII*, né alle piattaforme a cui è destinato, ma è confermato che sono in cantiere altri progetti legati al brand: tra questi figura l'imminente uscita di *The Orochi Saga* su Wii, una collezione dei primi cinque capitoli del filone principale.

Probabilmente, una manciata di sprite più definiti e una compilation di vecchi giochi non basteranno ad allargare l'attuale bacino d'utenza della serie, sebbene saranno sufficienti ad accontentare gli appassionati più fedeli.

Il primo capitolo di *The King of Fighters* doveva essere una rimpatriata dei combattenti più celebri tratti da serie come *Fatal Fury* e *Art of Fighting*. L'enorme successo ottenuto ha poi spinto SNK Playmore a portare avanti il franchise fino a oggi



Sebbene fossero in bassa risoluzione, gli sprite del primo *Guilty Gear* dimostravano una cura maniacale dei dettagli. Tuttavia, il secondo capitolo della serie, *Guilty Gear X*, introdusse una grafica 2D più definita e accattivante. Peccato che *Overture* abbia vanificato gli sforzi

"GUILTY" GEAR

Per via dell'elevato livello di difficoltà, della severità del sistema di combattimento, del ritmo incessante e dei numerosi attacchi da memorizzare, *Guilty Gear* è probabilmente una delle serie di picchiaduro più hardcore attualmente sulla piazza. Così come *The King of Fighters*, negli ultimi dieci anni la serie di Arc System Works è sempre stata restia a rinnovarsi, rimanendo fedelmente legata alla sua grafica bidimensionale e ai suoi dettagliati sprite.

Tuttavia, i pochi tentativi di portare una ventata d'aria fresca nella serie si sono rivelati degli enormi insuccessi, quasi a dimostrazione che certe cose, forse, è meglio non toccarle. Dopo un *Guilty Gear Isuka* tutto sommato passabile, l'opinabile schema a quattro giocatori è stato trasferito in malo modo su Nintendo DS, con un capitolo, *Dust Strikers*, che sembra voler scimmiottare continuamente l'ottimo *Jump Ultimate Stars*.

Come se ciò non bastasse, Arc System ha ben deciso di storpiare ulteriormente il franchise, esplorando per la prima volta il 3D e trasformandolo in un action-RTS. Un doppio errore, dal momento che il recentissimo *Guilty Gear 2: Overture* sembra un aborto à la *Dynasty Warriors*, abbandonando gli splendidi sprite 2D in favore di una grafica tridimensionale decisamente superata.

Sarà anche vero che *Guilty Gear* è una serie di nicchia, ma di certo non è questo il modo corretto di allargare il proprio bacino d'utenza: SNK Playmore insegna.

LE SERIE DIMENTICATE

L'evoluzione di un genere lascia sempre dietro di sé i corpi degli sconfitti, di franchise che per un motivo o per l'altro non sono riusciti a reggere il passo, cadendo nell'oblio. Ciò non significa che siano scomparsi dalla memoria degli appassionati, che talvolta si chiedono come sarebbe un nuovo episodio della serie in questione.

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Uscito originariamente su PlayStation nel 1994, il primo *Toshinden* è passato alla Storia come uno dei primi picchiaduro completamente in 3D. A differenza di *Virtua Fighter*, ciascun combattente disponeva di una propria arma, mentre ci si poteva spostare per lo scenario anche in profondità. Tuttavia, sebbene il primo capitolo riscosse un notevole successo, quelli successivi non ebbero la stessa fortuna e la serie finì presto nell'ombra di marchi ben più blasonati, come *Tekken* e *Soulcalibur*.

BUSHIDO BLADE

Caratterizzato da una buona grafica e da un sistema di combattimento molto realistico, *Bushido Blade* fu accolto molto positivamente su PlayStation. Oltre all'assenza di un tempo limite per round, la principale innovazione risiedeva nel codice d'onore che dà il nome al gioco: attaccare il proprio avversario alle spalle causava un'immediata squalifica. Inoltre, si poteva battere il nemico colpendolo nei punti vitali del corpo, sebbene fosse in grado di bloccare gli attacchi con la propria arma.

RIVAL SCHOOLS

Sviluppato da Capcom e pubblicato nel 1996, *Rival Schools* si discostava enormemente dai classici picchiaduro dell'azienda nipponica. Il sistema di combattimento era concentrato in un minor numero di pulsanti, mentre riempiendo una barra del vigore era possibile invocare un proprio compagno in battaglia per eseguire un attacco combinato. Il seguito diretto del gioco, *Project Justice*, fu pubblicato qualche anno dopo su coin'op prima e su Dreamcast poi, forte di un comparto grafico migliorato e della possibilità di utilizzare tre combattenti in un team.

UNA VECCHIA SPERANZA

BIOWARE E LUCASARTS HANNO SVELATO IL LORO MMORPG SU STAR WARS, THE OLD REPUBLIC. MA QUESTA GALASSIA LONTANA LONTANA RIUSCIRÀ A IMPORSI IN UN GENERE PERCORSO DALLA SUA PERSONALE GUERRA DEI CLONI?

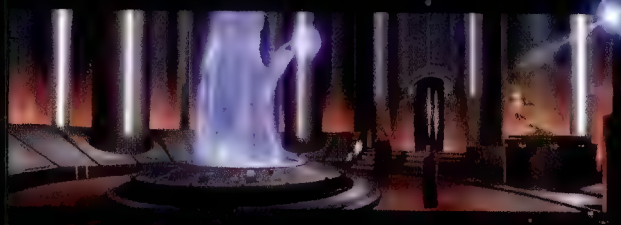
Le luci si spengono nel Letterman Digital Arts Centre a San Francisco, e il logo di *The Old Republic* appare. "Era probabilmente il segreto peggio tenuto dell'intera industria videoludica", dice **Darrell Rodriguez**, presidente di LucasArts, mentre sorride dal palco. Da qui, il suo sorriso sembra il più grande del mondo.

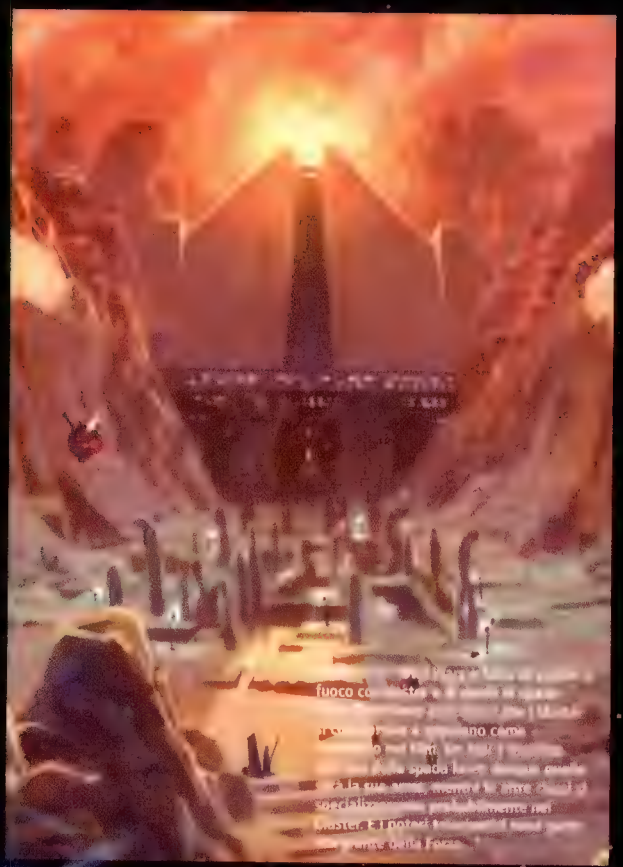
Mille ipotesi vengono riscattate in un sol colpo, mille forum esplodono, mille blogger pubblicano i loro post. Rodriguez fa bene a sorridere. A molti il cuore galoppa ancora ogni volta che una nuova proprietà legata a Star Wars viene annunciata, e le aspettative per *TOR* sono riuscite a trasformarsi senza soluzione di continuità da rumour in certezza e infine in realtà. Una combinazione da sogno: Star Wars, BioWare, LucasArts e il magico acronimo dalle uova d'oro, il MMORPG. Pare quasi di sentir girare gli ingranaggi ben oliati della sinergia dei brand.

È stato un evento di lancio stravagante, dedicato unicamente all'annuncio di un gioco di cui tutti i convenuti già sapevano l'esistenza. Anche ignorando le fughe d'informazioni da BioWare o da un ex impiegato di LucasArts, il nome è stato registrato lo scorso luglio e, all'E3, John Riccitiello di EA aveva confermato che il MMORPG BioWare di prossima uscita sarebbe stato correlato a *KOTOR*. BioWare e LucasArts avevano persino diffuso un comunicato stampa a reti unificate nel lontano 30 ottobre 2007 in cui annunciavano una partnership per un "innovativo prodotto d'intrattenimento".

Nel contesto di tale caccia all'indizio si è svolto per l'appunto l'annuncio 'ufficiale' di *TOR*, che ha costituito il grosso del contenuto della giornata pur

TITOLO: **STAR WARS: THE OLD REPUBLIC** FORMATO: **PC** PUBLISHER: **EA/LUCASARTS** SVILUPPO: **BIOWARE AUSTIN** ORIGINE: **USA** USCITA: **TBA**



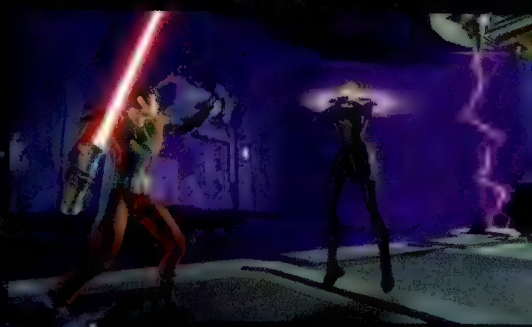


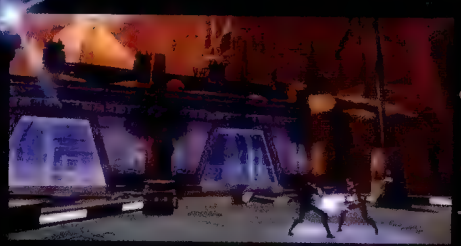
offrendo poche indicazioni sul motivo esatto per cui sarà "innovativo". **Ray Muzyka**, CEO di BioWare, ha stabilito il *mood* con un notevole ma generico "è un'intera galassia, la galassia di Star Wars". Per non essere da meno, il presidente di BioWare **Greg Zeschuk** ha precisato profusamente come il gioco giri sulla Rete interna degli uffici prima di mostrare su grande schermo un trailer con le musiche di John Williams.

Ben più chiara era la quantità di motivi per cui Star Wars sia da considerare un'eccellente materia prima per un MMOG, nonostante le prestazioni men che esaltanti di *Star Wars Galaxies* dovrebbero spingere a non riposare sugli allori della licenza. Si tratta probabilmente dell'ambientazione pseudo sci-fi più iconica di sempre, nonché graziata da un incredibile grado di riconoscibilità nel mainstream.

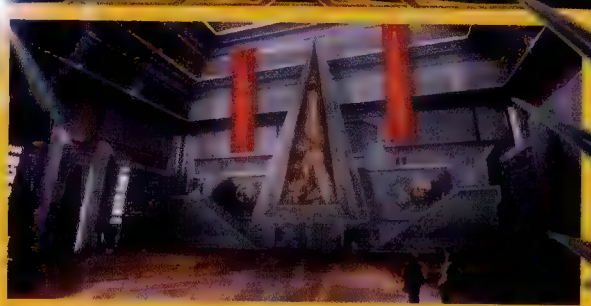
Il gioco prende visivamente le mosse dalla nuova estetica alla Clone Wars, introdotta dal recente film per il grande schermo e dalla relativa serie TV: i personaggi sono raffigurati con strutture fisiche semplificate e qua e là caricaturali, colorati con tinte piatte e sgargianti. Ogni materiale è dipinto a mano anziché ricoperto di texture fotografiche, circonfuso da un'aura vagamente irreale e da un lustro tutto personale.

Quanto ad animazioni, i personaggi sembrano muoversi con quell'improbabile leggerezza tipica dei MMOG, ma il combattimento sembra di converso possedere una marcia in più. "È progettato per sfruttare i punti di forza del medium. Siamo fieri di quanto fatto in *KOTOR*, ma molti lo hanno trovato meno movimentato di quanto avrebbe potuto essere", dice **James Ohlen**, designer creativo di *TOR*. "Questo sistema sarà più veloce e farà in modo che il giocatore si senta un eroe. Certo, quattro giocatori che si accaniscono su un solo nemico non è esattamente quel che si chiamerebbe 'eroico'. Solitamente sono proprio gli eroi a essere in inferiorità numerica, ed è quello il tipo di feeling che cerchiamo". Il combattimento sarà in tempo reale (i primi due *KOTOR* fermavano ovviamente l'azione per permettere di selezionare gli attacchi, cosa impossibile in un MMOG), e se talvolta sembra che i nemici eseguano una sorta di elaborato balletto anziché ingaggiare una lotta all'ultimo sangue, resta innegabile il lavoro svolto sul fronte degli effetti: i colpi di blaster sibilano, i fulmini crepitano e le spade laser si scontrano producendo il caratteristico suono. Quanto queste ultime siano sotto il controllo del giocatore non è ancora ben chiaro, ma l'importanza data negli screenshot ai duelli di spade laser e il fatto che fossero generalmente trattati (senz'alcun dettaglio, naturalmente) nelle interviste suggerisce che BioWare stia accentrando notevoli risorse su questo tipo d'interazione, nonché la possibilità di avere qualche piacevole sorpresa.





"SIAMO FIERI DI KOTOR, MA MOLTI LO HANNO TROVATO MENO MOVIMENTATO DI QUANTO AVREBBE POTUTO ESSERE"



LE VIE DELLA FORZA

La possibilità d'impersonare un eroe in grado di usare la Forza solleva, come ovvio, una questione spinosa, la stessa che ha decretato l'insuccesso de *Il Potere della Forza*. Le classi presenti nel gioco saranno otto, tra le quali Jedi e Sith. Come potrà un potentissimo Jedi essere sfidato da un comune mortale senza che si ricorra a sotterfugi narrativi di sorta? "Pensate ai film", dice Erickson. "I personaggi davvero fondamentali e di rilievo sono moltissimi; Luke sarà pure il prescelto, ma è costretto a fuggire da Boba Fett. Questi è stato ingaggiato precisamente per battersi con quel Jedi, ed è stato addestrato allo scopo. Esistono, da qualche parte, delle abilità in grado di contrastarli e di competere con loro...".

La più importante rivendicazione per *TOR*, tuttavia, riguarda il connubio tra gli elementi solitamente associati al genere dei MMOG e la forte componente narrativa di cui BioWare si pregia, il che solleva però alcuni interessanti interrogativi. Come potranno le decisioni prese in un MMOG aver rilevanza su scala

Questo essere sgradevole (sinistra) sarà il primo nemico che incontrerete come Sith. "Non si scenderà mai sotto questi livelli: non volevamo che le trionfali fantasie alla Darth Vader venissero svilite da qualcuno che vi chieda di andare a uccidere un paio di serpenti", concede Erickson. La creatura raffigurata è una sorta di enorme invertebrato, decisamente più emozionante di un semplice serpente

galattica? Come potrà un giocatore sentirsi un eroe in un universo popolato da migliaia di altri giocatori? "Se avete già giocato qualche titolo BioWare avrete un'idea della struttura della storia", inizia **Daniel Erickson**, scrittore capo del progetto. "Ciò nonostante tentiamo sempre di rendere la narrazione più cinematografica e veloce. Sarà separata in sezioni ben distinte come nei film, e tutto ciò che fa parte del vostro mondo rimarrà: farete grandi scelte, accadranno cose e resteranno tali". Non viene però data risposta alla più importante delle domande: come potranno dei singoli individui prendere tutti decisioni cruciali in un mondo condiviso? Se la galassia non è in pericolo e non sarete voi, e solo voi, a salvarla, allora il metodo tradizionale di BioWare non potrà funzionare. "Penso alla New York dei fumetti Marvel", replica Erickson. "Se uno dei venti supereroi che la popolano non si fa vedere, il mondo è condannato. Ognuno agirà per conto suo, ma ogni destino convergerà nei momenti cruciali".

Ognuna delle otto classi avrà inoltre una sua storia distinta. "Se inizierete il gioco come cavalieri Jedi e lo giocherete dall'inizio alla fine, poi ricomincerete come Sith e rigiocherete l'intera esperienza, non incontrerete una sola ripetizione di contenuti. Nessuna quest, nessuna frase, nulla", dice Erickson. Proprio nulla? "Va bene... potreste ritrovarvi a osservare lo stesso conflitto da punti di vista diversi, ma questo è Star Wars. 'Wars', guerre, quindi". Altra parte costituente è una delle specialità di BioWare, i partner. Sarà possibile avere più d'uno di tali alleati, anche se sarà uno solo ad accompagnarvi in ciascuna avventura, e il loro ruolo sarà quello di commentare, e presumibilmente tentare d'influenzare, il vostro comportamento. Zeschuk li descrive come "la lente attraverso cui vedrete il mondo" e non esiteranno a render noti i loro sentimenti, positivi o negativi che siano, né ad abbandonarvi se continuerete ad agire in modo contrario alla loro coscienza.

Sfortunatamente, gli elementi più interessanti del gioco sono quelli di cui meno si conosce. Sono confermati le modalità Realm vs. Realm e Player vs. Player, i raid e i viaggi interstellari. Chiedere dettagli a BioWare ci frutta una frase troppe volte sentita. "Stiamo creando molti, moltissimi mondi tra cui potrete viaggiare, ma non possiamo dirvi cosa accadrà poi", dice Erickson. Economia in-game? "Ci sarà". Case per i personaggi giocanti? "Non ne parleremo assolutamente". Il gioco potrebbe essere in sviluppo per 360, ma "oggi parleremo solo del PC". Meglio di tutte è però l'immortale "oggi non parleremo delle fasi spaziali".

Si tratta ancora, dunque, del segreto meno segreto dell'industria videludica, tale è la confusione negli stessi sviluppatori tra una potenziale 'rivelazione' e un dettaglio necessario. Un problema che salta subito all'occhio non appena si domanda del metodo di pagamento. "Non abbiamo ancora definito questo aspetto, dunque non ne parleremo", recitava pressappoco la prima risposta dataci, subito corretta in un più consono "sappiamo cosa stiamo facendo, ma non ne parleremo". Non avremmo potuto dirlo meglio noi stessi.

Da quanto tempo è in sviluppo *TOR*? Sorpresa: "Non possiamo dirvelo". Nel dicembre 2005, BioWare aprì uno studio ad Austin, nel Texas, allo scopo specifico di lavorare su un MMORPG. Perché tale informazione sia confidenziale è un mistero: forse ci si prepara a sfornare una quote che parla delle classiche lavorazioni decennali

Aspettatevi la comparsa dei discendenti d'importanti figure dai due *KOTOR* (*TOR* si ambienta 300 anni dopo il finale di *KOTOR II*) e il ritorno di droidi familiari: con ogni probabilità rivedremo l'assassino HK-47 e il droide utilitario T3-M4, che potrebbe distribuire missioni ed esporre i punti chiave del plot

Un colloquio con...

Matthew Jeffery

Il 'cacciatore di teste' di EA spiega perché ha guardato oltre il mondo dei videogiochi alla ricerca di una nuova generazione di impiegati

Man mano che l'industria dei videogiochi si espande, il pubblico dei giocatori diventa più vasto e l'arte di realizzare giochi si fa più sofisticata, sviluppatori e publisher hanno scoperto che la capacità di trovare nuovi talenti è una sfida sempre più ardua. In effetti, molti dei leader dell'industria hanno riconosciuto che la produzione di giochi sta affrontando una crisi nella ricerca del personale, con troppo pochi programmatori capaci che escono dalle università per poter soddisfare la crescente domanda del mercato. Così, i responsabili del personale devono andare a caccia di talenti al di fuori delle vie tradizionali.

Mattew Jeffery, a capo della ricerca del personale di Electronic Arts, in questo periodo si sta proprio rivolgendo a questi nuovi poli di potenziali impiegati. Naturalmente, la sfida è notevole: la percezione dei lavoratori, quando si tratta di industria videoludica, va dall'idea che si lavori troppo e che il management non sia ben organizzato, a stereotipi di compagnie in cui lavorano solo giovani maschi introversi e goffi. Lo abbiamo incontrato per parlare della strategia di reclutamento di EA, degli effetti delle chiacchiere anti-EA su Internet e delle nuove possibilità che i non specializzati possono offrire all'industria dei videogiochi.

Come ha riconosciuto questa crisi?
Be', ciò che abbiamo riconosciuto è stato che i talenti che hanno esperienza in merito, ovvero la gente che ha delle abilità specifiche per questo ramo d'industria, stanno diventando sempre di meno, man mano che l'industria cresce. Con la convergenza tra film e giochi e telefonia mobile, cerchiamo tutti gli stessi talenti. Quindi, come possiamo continuare a crescere nel mondo e ottenere nuovi lavoratori competenti senza dover competere sempre di più con gli altri settori? Il mercato dei laureati è critico, perciò stiamo cercando di convincerli che possono entrare già nelle aziende con le abilità che hanno, per poi progredire nel corso della carriera. Possiamo convincere le donne a entrare nell'industria dei videogiochi e mostrare loro che possibilità di sviluppo lavorativo avrebbero. Può essere una sfida ardua, perché c'è la percezione diffusa che questo tipo di lavoro sia esclusivamente maschile e da nerd. Ma con l'avvento del casual gaming, l'industria si è trasformata. Alcuni dei capi di EA sono donne, al giorno d'oggi: basti pensare a Fiona Sperry di Criterion Games, Kathy Vrabeck, presidente della divisione casual game, e Nancy Smith, che è a capo di *The Sims*. Quindi, invece di andare a competere con i nostri diretti avversari, vorremmo dare uno sguardo al di fuori dell'industria e attrarre più gente che viene da settori mai scelti prima. Potrebbero essere quelli del cinema, del pubblico o dei servizi finanziari. In Inghilterra, ad esempio, alcuni degli ultimi impiegati venivano dal Ministero della Difesa, e lavoravano nella programmazione dei missili. La loro conoscenza della programmazione delle IA è spettacolare. Qualche anno fa, se ci aveste chiesto se avremmo mai reclutato gente dalla pubblica amministrazione, avremmo probabilmente risposto di no. Non ci avevamo ancora pensato. Ma con le tecnologie che abbiamo, è interessante riuscire ad attrarre gente che viene da settori diversi dal nostro.

> "Alcuni degli ultimi impiegati venivano dal Ministero della Difesa, e lavoravano nella programmazione dei missili. La loro conoscenza della programmazione delle IA è spettacolare"

Come percepisce la gente i salari, i benefici e le condizioni di lavoro nell'industria dei videogiochi?
Una delle percezioni più frequenti riguardanti l'industria dei videogiochi è che i benefici e la paga non siano accettabili, ma si tratta di un problema di comunicazione. Io credo che EA sia più avanzata, negli extra e nei salari, di molti degli altri settori da cui reclutiamo. Ad esempio, nell'industria del cinema, ci sono moltissime persone che non hanno nessun extra al di fuori della paga. In termini di salari, la sfida più ardua è mettere sotto contratto persone di esperienza, perché temiamo che chi accetta un'offerta da EA potrebbe farlo anche da altre compagnie e far leva su questo per alzare fin troppo le richieste. Stiamo imparando col tempo, così come per lo sviluppo delle carriere. Il modo in cui gestiremo questi aspetti del lavoro ci garantirà una posizione migliore in futuro.

Siamo ancora al punto in cui, pur di lavorare nei videogiochi, la gente si accontenta di poco?
Qualche anno fa, alcune compagnie reclutavano laureati pagandoli davvero poco, ma ora il punto è che un laureato è il futuro dell'azienda, e bisogna assicurarsi che siano incentivati ad andare avanti. La chiave è essere competitivi ed evitare che siano l'industria del cinema o della telefonia mobile o altro a catturare questi talenti. Ma nel campo dei videogiochi ora abbiamo tali avanzamenti tecnologici da poter competere anche con l'industria cinematografica. Qualche anno fa, chi lavorava nel campo del cinema probabilmente si sarebbe rifiutato di lavorare con i limiti di memoria di una PS2, ma ora abbiamo gente che viene dal cinema e si offre volontariamente di passare all'industria dei videogiochi, perché è evidente che su 360, PS3 o PC possono replicare la qualità e gli effetti del loro lavoro, nonché avere la possibilità di tentare nuove sfide, come il lavoro in tempo reale e con telecamere multiple. Tutto questo è molto bello: viviamo in tempi entusiasmanti, senza dubbio.

Ma è un bene per i giochi, sul lungo periodo? Questa gente ha conoscenza del videogioco e passione per ciò che esso rappresenta?
Be', portare nel nostro campo persone che vengono da altri settori ci offre prospettive diverse che faranno solo del bene all'industria dei videogiochi. Prendete il cinema, ad esempio: tornate ai tempi in cui la tecnologia faceva passi da gigante, passando da Giasone e gli Argonauti a Star Wars a Terminator 2 e a Toy Story. Ma oggi, molta gente che lavora in quel campo è disincantata. In termini di creatività e di sfida, queste persone osservano i videogiochi e pensano: "Wow, qui c'è davvero tanto potenziale da sfruttare!". Perfino i lavoratori nel pubblico o nelle compagnie di beni di consumo guardano con interesse all'industria dei videogiochi, e questo è un bene.

Il Wii e il DS hanno cambiato l'atteggiamento dei candidati che vengono da altri campi?
Sicuramente. Iniziamo a vedere molte più donne che vogliono lavorare nei videogiochi. Quanto a noi, vogliamo riflettere i nostri giochi nella nostra forza lavoro, perciò stiamo cercando una maggiore diversificazione etnica e più donne, e questo si vede anche nei nostri giochi, ormai. Con giochi brevi, geniali e divertenti, la gente che non avrebbe mai lavorato su titoli più complicati e hardcore pensa: "Ehi, questi sono giochi a cui mi piacerebbe lavorare". È un'ottima cosa che i giochi casual si stiano affermando, che il mercato si apra a nuovi consumatori e che questa gente capisca che potrebbe anche lavorare a giochi del genere. La cosa interessante è che ci sono nazioni in cui assumiamo nuovi lavoratori, come l'India, ad esempio, che sono enormi aree di potenziale crescita, per noi. Ma mentre prima i genitori, nelle famiglie, pensavano che i videogiochi fossero solo sparatutto e roba simile, adesso iniziano a capire che c'è anche un tipo di divertimento videoludico 'per famiglie', cosa che aiuta a spezzare i preconcetti radicati.

Vede delle potenzialità nei contenuti creati dagli utenti e negli sviluppatori di applicazioni per il web come nuovi acquisti per l'azienda?
Sì, decisamente. Ad esempio in *Spore* vediamo che molte persone realizzano creature spettacolari, mentre in *LittleBigPlanet* è facile comprendere chi potrebbe diventare un ottimo level designer. Noi degli uffici del personale vediamo in queste manifestazioni i potenziali nuovi acquisti che potrebbero fare la differenza in EA. Anche in Facebook, ad esempio, ci sono interessantissime applicazioni, e noi le osserviamo e cerchiamo di contattare chi le ha create.

Pensa che queste persone ne siano felici? Molti 'indipendenti' vedono EA come una specie di mostro.
Credo che la percezione di EA nell'industria stia cambiando, soprattutto con John Riccitiello che sta cercando di rendere le varie case una sorta di città

stato, così che la compagnia diventi sempre più creativa. Molta gente, nell'industria, sta parlando di questo. Abbiamo sentito John Carmack, all'E3, dire che non avrebbe mai lavorato con "l'impero del male", ma ora di fatto collabora con noi con il suo *Rage*. Il punto focale, con questi sviluppatori indipendenti, è che se vogliono un gioco che polverizzi le classifiche e con un certo tipo di supporto e di marketing, devono parlare con noi.

Quelle percezioni sono state in parte create da EA Spouse. Lei era nel settore di recruiting in quel periodo. Può dirci come ha influito sul lavoro dentro EA?
La faccenda del bilanciamento tra lavoro e vita accade in tutti i settori dell'industria. Io al momento cerco nuovi impiegati dal settore del cinema, e anche loro, al giorno d'oggi, hanno talvolta dei momenti di superlavoro alla fine dei progetti. Ho amici nel settore finanziario che hanno orari di lavoro massacranti. Nell'industria dei videogiochi stiamo maturando, abbiamo più coscienza di ciò che significa realizzare un gioco, così da poterlo pianificare seriamente sin dal principio e costruire una tabella di marcia accettabile fino all'uscita del gioco stesso. Tutto questo ci permette di bilanciare effettivamente il carico di lavoro.

Ma, in realtà, EA Spouse verteva sul fatto che il superlavoro era inserito nella pianificazione del lavoro, perciò di fatto era così che EA faceva i giochi. Succede ancora?
Con EA Spouse abbiamo abbiamo capito il processo utile a realizzare i giochi senza grandi problemi dall'ideazione al lancio. Non è stato semplice, comunque. [Fa una pausa] Il casual gaming, attraendo nuove persone nell'industria dei videogiochi con titoli più brevi e più semplici, sta facendo nascere cicli di sviluppo diversi. I nuovi impiegati hanno famiglia, perciò hanno bisogno di bilanciare vita quotidiana e lavoro. Per quanto riguarda i giochi con un iter di produzione più lungo, ora siamo maturi abbastanza per definire il processo e minimizzare i tempi di superlavoro. Abbiamo una riunione annuale chiamata Talk Back, in cui chiediamo a tutti gli appartenenti all'organico di dire ciò che pensano di EA e del management. La nostra responsabile delle risorse umane, Gabrielle Toledano, ha fatto notare che stiamo facendo grandi passi avanti e abbiamo una reputazione molto positiva.

Quanto ha danneggiato il morale dei lavoratori di EA e la vostra capacità di assumere?
L'autrice di EA Spouse, Erin Hoffman, ha affermato che la situazione è molto migliorata, ora, e ha detto che stava anche incoraggiando alcuni dei suoi amici a venire a lavorare in EA. Quindi, credo che la faccenda si sia risolta.

Dunque, pensa che un programmatore o un artista di alto livello potrebbero avere una famiglia e dei bambini e intanto lavorare a EA, oggi?
Io direi di sì. Molti dei membri del nostro staff hanno una famiglia. Sì, ci sono periodi in cui sono più impegnati che in altri, ma è certo che abbiano anche molto tempo da dedicare alla loro vita privata. Stiamo riuscendo a ottenere un buon bilanciamento, in questo senso, e cerchiamo sempre nuove strade per migliorarlo.

Con Steam, PSN, WiiWare e XBLA che permettono a piccoli team indipendenti di creare e pubblicare giochi, pensa che sia più difficile per EA attirare tali talenti?
No, credo che sia un'ottima cosa che l'industria stia andando avanti e che le persone abbiano questa opportunità. Ma credo anche che le persone preferirebbero venire a lavorare in EA, per garantire ai loro giochi un'audience maggiore. Il successo globale richiede capacità, budget e conoscenza del mercato. Di recente, sempre più persone vogliono unirsi a noi attraverso EA Partners e naturalmente molta più gente ci chiede di farsi assumere internamente. Qualche anno fa, ci potevano accusare di fare troppi sequel e di giocare troppo di rimessa con i giochi tratti dai film di successo, ma ora ci sono *Dead Space*, *Mirror's Edge* e *Left 4 Dead* che hanno avuto il plauso della critica e speriamo dimostrino che non abbiamo timore di correre il rischio di pubblicare giochi originali.

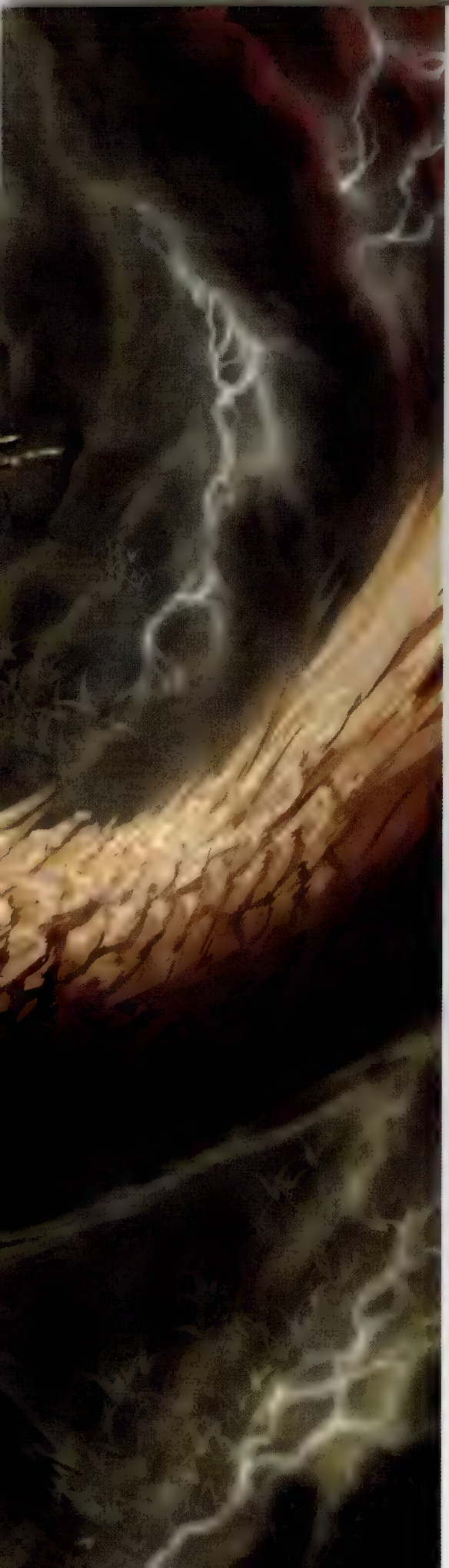
> "Qualche anno fa, ci potevano accusare di fare troppi sequel e giochi tratti dai film di successo, ma ora sappiamo prenderci il rischio di pubblicare anche giochi originali"

Riguardo alla tendenza a pubblicare sequel, avete serie molto lunghe, come *FIFA* e *Madden*. Siete in grado di convincere i candidati che un lavoro del genere è divertente?
Ci sono dei pregiudizi sui sequel. Un sequel deve comunque differenziarsi dall'originale per convincere il pubblico a comprarlo, altrimenti la serie rischia di estinguersi, perciò è comunque una grossa sfida riuscire a produrre dei sequel di successo. E nessuno dubita del fatto che *FIFA* continui a piacere e a migliorarsi di anno in anno. Quando chi ha talento vede una serie di successo che avrà un futuro garantito, la rispetta ed è contento di farne parte.

Cosa pensa delle capacità degli studenti che arrivano dai corsi specializzati di programmazione e sviluppo di videogiochi?
Dipende dall'area da cui vengono questi studenti. I laureati inglesi che hanno lauree tradizionali, come matematica, scienze, letteratura inglese o economia, non solo hanno delle capacità più a 360 gradi, ma possiedono conoscenze più profonde. Quello che abbiamo scoperto quando abbiamo avuto a che fare con gli studenti dei corsi specializzati è che non vanno mai troppo a fondo nelle materie studiate. Chi ha superato un corso di videogiochi fa fatica, poi, a raggiungere i risultati che richiediamo nei nostri test di programmazione. Il problema è che se si chiede a un laureato di passare tre o quattro anni a studiare e poi scopre di non poter avere un lavoro perché non è abbastanza competitivo, cosa dovrebbe fare? Queste abilità non si imparano facilmente.

La crescita dello sviluppo di videogiochi in luoghi come la Corea del Sud, Singapore e l'India hanno influenzato il mercato del lavoro in Europa e negli Stati Uniti?
Tutte le aziende che fanno videogiochi devono sapere dove si trovano i bacini di potenziali lavoratori e quali siano quelli più appetibili. Ci può essere una decisione finanziaria utile, come quella di Montreal, dove il 37,5 per cento dei salari dei creativi è pagato dal governo dopo due anni e ci sono notevoli sgravi fiscali. Per questo, EA ha molte delle sue operazioni proprio in quel luogo. Stiamo investendo notevolmente anche in India, Corea del Sud e Singapore, grazie ai talenti che si stanno formando in quei Paesi e al mercato dei videogiochi che si espande sempre più. Gli effetti sul mercato del lavoro in Europa si vedono nel desiderio di emigrare di alcuni dei candidati più forti. La chiamano fuga di cervelli, ma in realtà il talento è molto mobile e gente come questa vuole lavorare dove si fanno i giochi migliori. Quindi, se vogliono andare a Montreal o in Asia, è giusto che lo facciano. Questo rappresenta delle sfide per il Paese da cui se ne vanno, ma è questa la situazione del mercato.

EA si pone in un ruolo di primo piano nel supportare l'intera industria dei videogiochi?
L'industria dei videogiochi è una delle più interessanti, tra quelle dell'intrattenimento, in cui lavorare. Abbiamo il più grande potenziale di crescita e le sfide più notevoli. Ma soprattutto quando si parla di India, Corea, Cina e Singapore, non c'è ancora la consapevolezza, tra i genitori e alcuni studenti, che si possono avere brillanti carriere nell'industria dei videogiochi. Perciò, vogliamo far arrivare un messaggio del genere: se sei un ingegnere, vieni a fare giochi. Se sei un artista, invece che con l'industria cinematografica, prova con i videogiochi. Quindi, riteniamo di fare il bene dell'industria intera, non solo di EA. Del resto, tutti trarremo beneficio dalla crescita del nostro campo d'interesse.



GIGANTI ITALIANI ALL'ATTACCO!

IVDC 2008: come Kratos in God of War, Andrea Pessino non fa prigionieri al primo congresso nazionale degli sviluppatori di videogiochi

La difficoltà di realizzare un evento mai tenutosi finora in Italia in questo settore e le conseguenti critiche di chi temeva nella solita 'faciloneria' italiana sono state ampiamente smentite: nella sala che ha ospitato l'Italian Videogame Developers Conference 08, tenutasi lo scorso 22 novembre presso il DatchForum di Assago, si sono riuniti oltre 500 operatori del mondo dei videogiochi, soprattutto (ma non solo) sviluppatori. L'IVDC, ospitando i più importanti esponenti del settore videoludico italiano, come Luisa Bixio di Leader, Antonio Farina di Milestone, Davide Soliani di Ubisoft, ma anche famosi sviluppatori italiani 'emigrati all'estero', come Andrea Pessino di Ready at Dawn e Marco Corbetta di Crytek, ha infatti focalizzato l'attenzione di tutti i giovani developer italiani o aspiranti tali, ma anche quella dei principali publisher e distributori nostrani e, in misura minore, della stampa generalista e di settore.

L'iniziativa di una conferenza di sviluppatori italiani è stata promossa qualche mese fa da AIOMI, la neonata Associazione Italiana Opere Multimediali Interattive fondata proprio dal 'nostro' Marco Accordi Rickards, già direttore culturale di altri eventi del settore, tra cui GameCon, e Raoul Carbone, fondatore di Black Sheep Studios, team di sviluppo reso famoso da titoli come *Il Rosso e il Nero* e già attivo nel settore della formazione professionale all'interno del corso triennale in Virtual Design presso lo IED di Roma. La conferenza rientra quindi in un più ampio progetto per dare anche in Italia il giusto e meritato rilievo al mondo dello sviluppo di videogiochi italiano, che viene troppo spesso ignorato dal grande pubblico e considerato inesistente dalla stampa generalista, ma il cui peso nell'industria è andato crescendo negli ultimi anni, in corrispondenza di un'accettazione sempre più condivisa del medium videoludico come opera d'arte e frutto della creatività di un artista o di un gruppo di artisti.

L'IVDC ha avuto ufficialmente inizio nella giornata del 21 novembre, in occasione della conferenza stampa dedicata all'evento e alla quale hanno partecipato importanti esponenti dell'industria videoludica italiana e non, come Luisa Bixio, CEO di Leader, Thalita Malagò, segretario generale di AESVI (Associazione Editori Software Videoludico Italiana) e gli ospiti internazionali Wolfgang Marzin, CEO della Fiera di Lipsia e organizzatore della Games Convention, e la sua collega Silvana Kürshner,

"IL NOSTRO MERCATO MUOVE, OGNI ANNO, 800 MILIONI DI EURO, IL 40 PER CENTO DEI QUALI DERIVA DAL MERCATO SPECIFICO DELLE CONSOLE. SI TRATTA DI UN SETTORE IN CONTINUA CRESCITA"

Protagonista assoluto dell'IVDC è stato Andrea Pessino, fondatore di Reaady at Dawn, sviluppatore di *God of War: Chains of Olympus* per PSP

Wolfgang Marzin, CEO della Fiera di Lipsia, Marco Accordi Rickards, presidente di AIOMI e Luisa Bixio, proprietaria di Leader, alla conferenza stampa dell'IVDC

LO STAFF DI AIOMI

MARCO ACCORDI RICKARDS
ORGANIZZATORE E CHAIRMAN

In questi casi l'importante è non essere retorici, non montarsi mai la testa e continuare a lavorare. Questa prima edizione dell'IVDC è stata indubbiamente un grande successo, andato ben oltre le nostre aspettative, ma la strada da percorrere per la legittimazione della cultura del videogioco è ancora lunga, ripida e tortuosa. Ciò detto, è davvero bello aver potuto affiancare uno strumento come questo alla lotta che mensilmente svolgiamo su queste pagine per tenere l'Italia del videogioco sotto i riflettori.

Se ci pensate, proprio questo è il senso più profondo dell'Italian Videogame Developers Conference: ricordare e ricordarci che anche nel nostro Paese vengono creati videogiochi, magari non grandissime produzioni come in America e in Giappone o in Inghilterra e in Germania, ma comunque importanti e significativi. È facile perdersi dietro all'ultimo insignificante GdR nipponico (eh sì, perché non tutti sono capolavori o piccole perle) e dimenticare che, proprio in casa nostra, ci sono ragazze e ragazzi che stanno creando qualcosa di grande. L'IVDC, proprio come Game Pro, è un modo per tenere l'Italia al centro dei nostri radar.

direttore strategico della GC Global.

Presentazioni e discussioni intraprese in quella sede hanno focalizzato l'attenzione su tre tematiche particolarmente delicate, come ha fatto notare la Malagò nel suo intervento: la situazione generale del settore videoludico in Italia, il rapporto tra sviluppatori ed editori, la relazione tra mondo del lavoro e università. "Per quanto riguarda la prima questione, emerge la necessità di fare da sostegno per il settore dello sviluppo, non solo dal punto di vista economico ma anche da quello dei contenuti", ha detto. "In merito alla seconda questione, è indubbio che gli editori rappresentino oggi uno degli anelli più importanti dall'industria perché danno agli sviluppatori la possibilità di vedere realizzati i propri giochi e le proprie idee. È quindi necessario stimolare i contatti tra queste due figure in modo da creare dei rapporti stretti con l'obiettivo, ancora una volta, di far crescere il nostro settore. Il terzo punto", conclude la Malagò, "vede come attori da un lato le aziende, dall'altro gli studenti. Le prime sono sempre alla ricerca di persone capaci, ma devono coltivare un più intenso interscambio con le istituzioni accademiche in modo tale da stimolare i nuovi talenti e la loro assunzione in azienda; allo stesso modo gli studenti devono essere spronati con Master e

DIALOGO CON...

ANTONIO FARINA

FONDATORE, **MILESTONE**

Tenendo presente anche la vostra esperienza con Fastweb, lei crede che il futuro sia la distribuzione digitale?
La distribuzione digitale sta prendendo sempre più forma, ma credo che non scomparirà mai quella tradizionale. I negozi continuano a essere fondamentali nel rapporto con il cliente e soprattutto nel vendere le console che certo non possono essere digitalizzate.

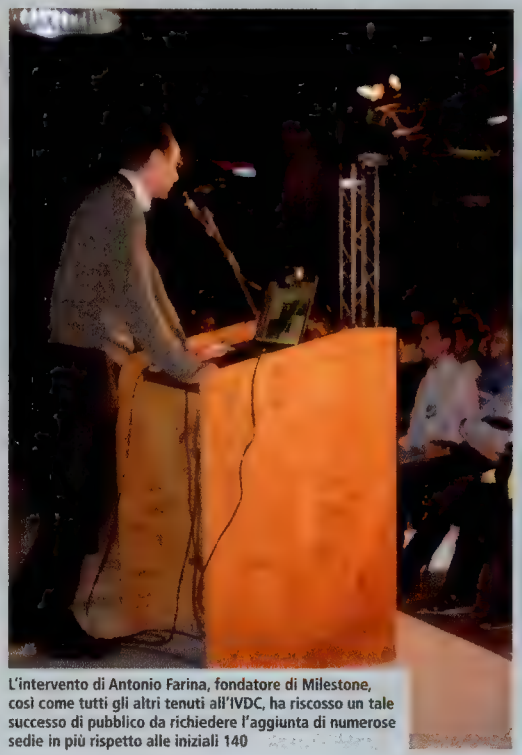
Consiglierebbe ad altri italiani di intraprendere la carriera di sviluppatori di videogiochi?
Certamente consiglio di intraprendere questa carriera ad altri, ma dev'essere molto chiaro quello a cui si va in contro. Soprattutto in Italia il mondo dei videogiochi è un mondo difficile e per il momento ancora privo del riconoscimento che gli spetta. In questo senso è individuabile un miglioramento, ma è necessario che aumentino le risorse economiche (quelle personali sono già presenti) per far fronte alla concorrenza che in un mercato come questo non è confinata all'ambito nazionale bensì interessa tutto il mondo.

Vista l'intensa analisi di mercato che svolgete, cosa prevede per il futuro dei videogiochi?
Credo sia evidente per tutti che i videogiochi stiano prendendo una strada caratterizzata dall'accessibilità, ormai i giochi puramente simulativi non sono più nell'interesse della stragrande maggioranza del pubblico e non è pensabile proporre dei titoli dedicati soltanto a ristrette nicchie di giocatori a meno di non incorrere in grandi rischi economici.

LO STAFF DI AIOMI

RAOUL CARBONE
ORGANIZZATORE

L'IVDC rappresenta un grande successo a livello nazionale, ma è anche l'inizio di qualcosa di nuovo, una dimostrazione della consapevolezza che la scena di sviluppo italiano ha finalmente raggiunto. Una scena che si è sempre mossa in silenzio, ma che è formata da professionisti con anni di esperienza nel settore, che vogliono portare a termine i loro progetti e che questi vengano adeguatamente riconosciuti, sia nella lavorazione che al momento della loro uscita. IVDC ha finalmente dato voce a queste figure e le ha riunite tutte insieme di modo da creare uno spirito corporativo che, senza dubbio, contribuirà ulteriormente ad adeguare l'Italia agli standard internazionali. IVDC è per certi versi ancora all'inizio, ma i consensi ricevuti quest'anno dimostrano che ha già tutte le potenzialità che, alla fine, si svilupperanno in un qualcosa di più grande e complesso. È la dimostrazione che la creatività e l'innovazione non hanno confini e che anche chi vive in Italia può aspirare a realizzare le sue ambizioni artistiche in campo videoludico nonostante le barriere culturali imposte nel nostro Paese.


L'intervento di Antonio Farina, fondatore di Milestone, così come tutti gli altri tenuti all'IVDC, ha riscosso un tale successo di pubblico da richiedere l'aggiunta di numerose sedie in più rispetto alle iniziali 140

opportunità di lavoro. Bisogna quindi riuscire a creare un'alleanza tra tutte le diverse realtà del mondo videoludico per perseguire il nostro obiettivo comune".

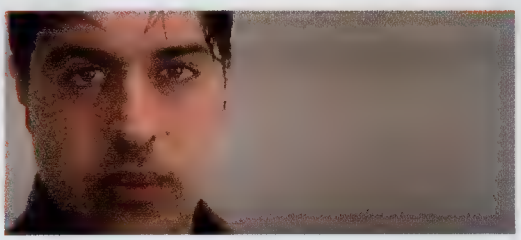
Della situazione del mercato videoludico ha ampiamente parlato Luisa Bixio, amministratrice delegata del gruppo Leader Spa, forse la realtà più articolata e rilevante del panorama videoludico italiano. "Il nostro mercato muove, ogni anno, 800 milioni di euro, il 40 per cento dei quali deriva dal settore console. Si tratta di un segmento in continua crescita, sfaccettato nelle sue diverse realtà e potenzialità, tanto hardware quanto software, ma che complessivamente mostra come anche in Italia si possano creare nuove opportunità di lavoro e di ulteriore crescita grazie a società che si prodigano per il settore e che, tuttora, investono in esso".

Con un mercato sempre in piena espansione diventa inevitabile il rapporto e il confronto con le realtà internazionali del settore; per questo motivo AIOMI ha scelto di invitare all'evento italiano anche la Games Convention di Lipsia, attualmente una delle maggiori fiere di videogiochi al mondo e che si sta allargando al di fuori dei confini europei. "Nei prossimi anni vogliamo ingrandire sempre di più la fiera per preservare la sua dimensione comunitaria e dare la possibilità di incontrarsi a un numero sempre maggiore di appassionati", ha spiegato Marzin, aggiungendo poi: "con la mia collega Silvana, direttore strategico della GC Global, abbiamo inoltre creato degli spin-off della GC, come quello che ha recentemente avuto luogo a Singapore, e pensiamo di organizzare molte altre fiere di settore nei prossimi anni". Un'apertura globale della Fiera di Lipsia che non è stata dimostrata solo a parole, ma anche con i fatti: Marzin ha

DA INTERVENTI TECNICI AD ALTRI PIÙ VIVACI A UN AFFASCINANTE DISCORSO SULL'ALGORITMO PER GENERARE OMBRE DINAMICHE SU WII, LA FOLTA PLATEA DI ASPIRANTI SVILUPPATORI È RIMASTA INCANTATA PER OLTRE DUE ORE

DIALOGO CON...

MASSIMILIANO DI MONDA
CEO, **RAYLIGHT STUDIOS**



All'Italian Videogame Developers Conference è intervenuta anche Raylight Studios, società di sviluppo fondata nel 2000 da Massimiliano di Monda. Il CEO della realtà napoletana, composta da 17 dipendenti e che vanta al proprio attivo ben 15 titoli pubblicati, ha presentato in conferenza la propria azienda, mostrando conoscenze e competenze del team di Raylight attraverso un lungo filmato che ha ancora una volta dato dimostrazione dell'impegno e della serietà con cui vengono sviluppati i videogiochi in Italia.

HANNO DETTO DELL'IVDC...

"Questa conferenza è fantastica. È davvero emozionante vedere le cose cambiare così, è una cosa inaudita che nessuno è mai riuscito a fare prima d'ora"
Andrea Pessino, Ready At Dawn

"Finalmente ce l'abbiamo fatta anche in Italia!"
Antonio Farina, Milestone

"Non mi sarei mai aspettato questo successo già alla prima edizione: è una cosa che va ben al di là di quelle che sarebbero potute essere le nostre aspettative per un evento ben fatto, curato e strutturato con cognizione di causa. Questo è probabilmente un segnale importante del fatto che forse in Italia stiamo facendo troppo poco per lo sviluppo rispetto a quello che il nostro paese meriterebbe."
Fabrizio Vagliasindi, Black Bean Games / Leader

"Sono estremamente contento dell'IVDC. Ero abituato a frequentare l'IGDA che, per quanto fosse interessante, si limitava a un banchetto in cui non c'erano più di 30 persone! Sono stupito da quello che è stato fatto oggi: è grande, importante e bello!"
Davide Soliani, Ubisoft Studios Milano

"Ho avuto di questo evento un'impressione ben al di sopra delle migliori aspettative, davvero molto positiva, la stessa che ho riscontrato con tutte le altre persone con cui ho avuto modo di chiacchierare. Ciò vuol dire che questo non è un anno a regime sperimentale: la manifestazione è già nel vivo e non oso pensare a come sarà l'anno prossimo!"
Riccardo Cangini, Artematica

"Mi auguro che l'IVDC continui a essere un'ottima opportunità per l'interscambio tra le diverse realtà del settore ma anche tra queste ultime e gli studenti"
Wolfgang Marzin, Fiera di Lipsia, Games Convention

"C'è davvero tantissima gente interessata all'iniziativa e anche io ritengo che questa conferenza sia un'occasione importante. Spero che l'IVDC nei prossimi anni cresca e riesca a diventare sempre più grande, contribuendo a far crescere gli sviluppatori di videogiochi italiani"
Marco Corbetta, Crytek

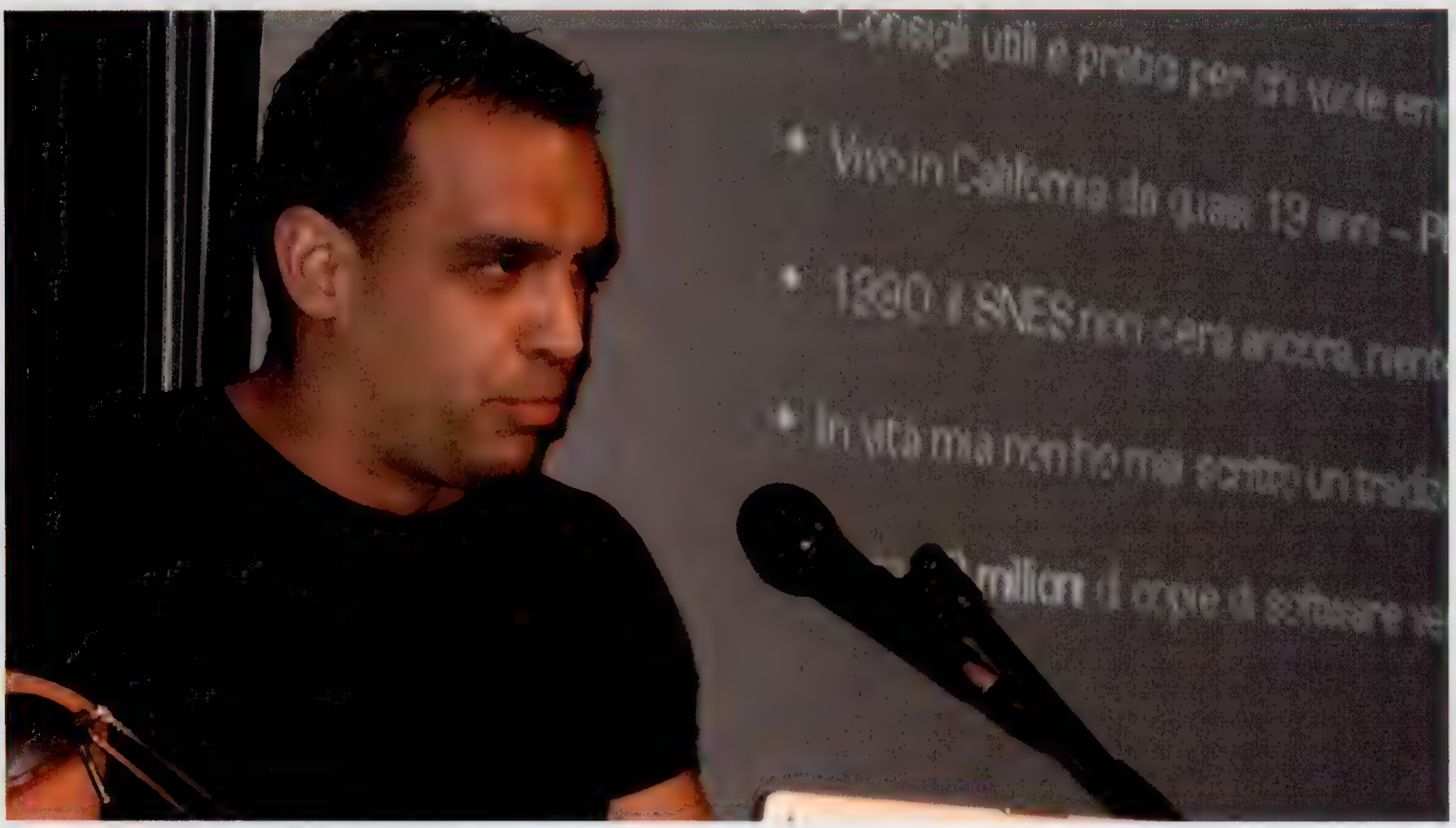
"Un ottimo punto di partenza. Una cosa bella e potente che, credo, fin dall'anno prossimo potrebbe crescere tantissimo"
Alessandro Monopoli, Codemasters

"Riunire sotto un solo tetto tutte queste personalità è un'occasione unica per far crescere il settore italiano, da troppo tempo stagnante"
Carlo De Rensis, Adventure Productions

"Negli anni sono stato invitato a diversi eventi italiani, pensati per un pubblico italiano, dove erano presenti un terzo delle persone che ho visto oggi. Come prima edizione dell'IVDC, il mio giudizio è sicuramente positivo"
Stefano Silvestri, The Games Machine

"Un'iniziativa coraggiosa che, vista tutta la partecipazione che ha riscontrato, ha mostrato e soddisfatto il bisogno di un evento del genere tutto italiano"
Giuseppe Crugliano, Twelve

"Sono molto contento di questo evento, che è riuscito a raggiungere una grande partecipazione a livello di pubblico. A mia memoria, in Italia non è mai stato fatto nulla del genere"
Carlo De Caesaris, Adventure's Planet



DIALOGO CON...

ANDREA PESSINO

FONDATORE, **READY AT DAWN STUDIOS**

Come vede il mercato italiano dagli Stati Uniti?
A dir la verità non ho visto niente. Nessuno si è mai messo in contatto con me. Quando sono partito non c'era niente in Italia, assolutamente niente, e anche adesso il mercato italiano non riesce a farsi sentire all'estero. Sapevo solo di Milestone, dato che io sono un fanatico di moto, ma spero comunque di poter assistere a cose clamorose. Già il poter vedere questa conferenza, quante persone sono presenti e quanti sviluppatori, fa ben sperare. Sinceramente non avrei mai pensato di poter assistere a una cosa del genere. Quando sono partito, una conferenza piena di sviluppatori italiani era impensabile, sono contento di vedere che ora non sia più così.

Tornerebbe mai in Italia, se ne avesse l'occasione?
No, a dir la verità no. Mia moglie è americana, mio figlio anche, tra pochi mesi diventerò cittadino americano anche io. La mia vita ormai è lì. Mi piacerebbe comunque riuscire a tornare in Italia più spesso, e non solo per occasioni come queste. Vorrei venire a trovare i miei parenti, fare due giri in pista a Mugello o a Monza, sempre sperando che mi facciano entrare con la moto.

Uno dei vostri ultimi titoli, *Okami* per Wii, è stato molto discusso. Ce ne parlerebbe?
Abbiamo realizzato il gioco per una questione affettiva. In realtà se ne è occupato un altro gruppo, per non distrarre il nostro staff dai progetti principali. Noi abbiamo solo supervisionato i lavori. Non l'avremmo mai fatto per nessun altro titolo, ma quando Capcom ci chiamò per realizzare la versione Wii di *Okami*, non abbiamo potuto rifiutare. Clover purtroppo aveva chiuso dopo la realizzazione di questo titolo, nemmeno lontanamente apprezzato quanto meritava. È stato un lavoro di passione, portato avanti solo per permettere a più persone di giocare questo splendido titolo. Non nascondo che si sia trattato di un lavoro difficile. Il codice che ci è stato dato come gioco completo in realtà aveva parecchie falle e abbiamo dovuto ricostruire diverse cose. Ci è costato molto più lavoro di quanto non avessimo considerato. Siamo comunque molto contenti del risultato.

Con *Chain of Olympus* è riuscito a creare un capolavoro su una piattaforma dove nessuno l'avrebbe ritenuto possibile. Quali sono per lei gli ingredienti di un buon titolo?
La parte fondamentale è cercare d'individuare il proprio talento, le proprio forze. Bisogna tentare di sviluppare le componenti del proprio gioco secondo le branche in cui si è più ferrati. Si prenda *Geometry Wars*. È un gioco perfetto per uno sviluppatore emergente. Il design è tutto geometrico e consente anche a un programmatore che non ha accesso a un buon artista di fare arte in maniera elegante, utilizzandola comunque in modo funzionale all'interno del gioco. Un buon artista riesce invece, come nel caso di *Braid*, a creare un'atmosfera unica. Il mio consiglio è di non cercare di imitare i grandi titoli, ma di fare le cose a modo proprio se si è un piccolo sviluppatore.

Da 'ex italiano', quali sono i consigli che darebbe ai suoi colleghi nostrani che vogliono lavorare all'estero?
Dipende se vogliono venire a lavorare negli Stati Uniti o meno. Prima di tutto consiglierei ai miei colleghi di capire la loro situazione lavorativa, perché lavorare in America potrebbe essere davvero difficile a questo punto. Quando sono andato via dall'Italia non era proprio possibile lavorare nel campo dei videogiochi. Ora è diverso, ora non andrei via, stanno succedendo troppe cose. Cercherei però di fare a modo mio, di creare qualcosa di piccolo ma brillante insieme ad altri sviluppatori talentuosi. Questo è l'unico consiglio che posso dare.

Cosa pensa invece dell'IVDC? È una delle molte cose a cui ha accennato poco fa?
Certamente. Questa conferenza è fantastica. È davvero emozionante vedere le cose cambiare così, è un'iniziativa inaudita che nessuno è mai riuscito a realizzare prima d'ora. Mi ricordo che ero un ragazzino e c'era una tale, uno sviluppatore di nome Enrico Colombini, che negli anni '80 ha realizzato *Avventura nel Castello*. Tenne una presentazione a Milano discutendo del gioco e nella stanza saremmo stati quattro o cinque. A quel tempo lui aveva creato il gioco di maggior successo in Italia. Da lì a vedere questo, vent'anni dopo, si capisce che qualcosa si sta muovendo. Ho avuto l'occasione di conoscere degli sviluppatori che stanno facendo qualcosa di paragonabile agli altri sviluppatori europei. Mi è sempre dispiaciuto vedere solo Francia e Inghilterra così appassionate al settore dei videogiochi, mentre ora sono contento di vedere il settore italiano in rimonta.

Cosa l'ha spinta a lasciare Blizzard?
Si è trattato semplicemente di una questione di stimoli. Ho sempre amato più le console che i PC e per iniziare a lavorare in quel settore l'unico modo era andar via da Blizzard. Quando ero un ragazzino i giochi PC erano la mia passione, ma quando finii *WarCraft III* avevo raggiunto la vetta e, dato che volevo fare le cose diversamente, l'unica cosa importante mi sembrava aprire un'altra società per avere nuovi stimoli. Preferisco aver paura che tutto vada male piuttosto che annoiarmi. Quando sono annoiato non riesco più a far niente.

Lei ha una grande passione per la musica. Questo quanto ha influenzato i suoi lavori di game design?
È vero, ho una grande passione per la musica, sono un'enciclopedia ambulante di opera lirica, potrei condurne cinque domani mattina senza prepararmi. Sono davvero un fanatico. Quando mi ritirerò dall'industria videoludica, infatti, penso che mi dedicherò alla musica. Ho avuto la possibilità di collaborare con grandissimi compositori, uno fra tutti Gerard Marino, stabilendo anche un buon rapporto con loro. Grazie alla mia passione ho avuto la possibilità d'iniziare a lavorare sull'aspetto emozionale delle musiche perché avevamo un feeling maggiore, loro sapevano che a me interessava il loro lavoro, al contrario di altri sviluppatori.

Qual è il futuro di Ready at Dawn?
Continuare a fare i giochi migliori che possiamo realizzare. Continuare a crescere, ma nella giusta misura. Vogliamo mantenere il clima familiare del nostro team, non ingrandendolo al di là delle 70 persone. Stiamo realizzando tre titoli interessanti, uno più fantastico dell'altro. Spero che potremo annunciare presto qualcosa.

DIALOGO CON...

MARCO CORBETTA

LEAD PROGRAMMER, **CRYTEK**

Lavorando per Crytek ha dato il suo personale contributo a progetti come *Crysis* e il CryEngine. Pensa sarebbe stato possibile ottenere risultati simili in Italia?
Sarebbe stato possibile, ma ci sono alcuni problemi nella realizzazione pratica di progetti simili nel nostro Paese: in poche parole non ci sono le basi. Anche in Germania sono partiti da zero, quindi se si rendessero disponibili le persone giuste, i mezzi giusti e le situazioni giuste tutto sarebbe possibile, almeno in teoria. La pratica, purtroppo, è un'altra cosa.

Lei si è occupato molto anche di tecnologie di sviluppo. Da questo punto come vede il settore italiano?
Dal punto di vista tecnico c'è da dire che in effetti, in Italia, non c'è molto. Al contrario, Crytek è una delle migliori in Europa se consideriamo il comparto tecnologico dei giochi quindi, purtroppo, il paragone tra Italia ed Europa da questo punto di vista non sussiste.

Come ci si sente a tornare in Italia per l'IVDC?
Ci si sente davvero molto bene a tornare in Italia e a rincontrare gli sviluppatori italiani. La verità è che c'è davvero moltissima gente interessata all'iniziativa che sta partecipando e anche io ritengo che questa conferenza sia un'occasione importante. Spero che l'IVDC nei prossimi anni cresca e riesca a diventare sempre più grande e importante, riuscendo ad attrarre sempre più gente e sempre più case di sviluppo. Spero inoltre che riesca appieno nel suo intento, facendo crescere anche gli sviluppatori di videogiochi italiani.

La sua dichiarazione è quindi positiva?
La prima opinione è nettamente positiva e spero che vada sempre meglio.

Pensa riusciremo in tal modo a far crescere il settore italiano?
Spero proprio di sì. Senza dubbio infatti aiuta a creare un certo contatto umano, a far conoscere gente che prima d'ora aveva parlato solo online. È un ottimo punto di partenza e bisogna sempre espandersi, anche perché il mercato italiano del settore è in costante crescita.

infatti invitato AIOMI a presentare la seconda edizione dell'IVDC in occasione della Games Convention 2009, dando totale supporto a qualunque iniziativa volta a far crescere il settore dello sviluppo videoludico nel mondo.

L'IVDC si è articolata in due sessioni principali, dedicate rispettivamente allo sviluppo indipendente e a quello professionale, e si è conclusa con una tavola rotonda che, in seguito alle numerose e vivaci domande del pubblico, ha affrontato precipuamente il tema della formazione videoludica.

La prima sessione della conferenza, realizzata in collaborazione con Game Programming Italia, ha visto alternarsi interventi dal taglio prettamente tecnico ad altri sull'orientamento professionale, condotti da giovani che da autodidatti si sono fatti largo nel complesso e difficile settore dello sviluppo di videogiochi. Ad aprire la sessione è stato Daniele Vergini, fondatore di Game Programming Italia nel lontano 1998, "quando il sito sembrava più una pagina di presentazione per la chat: era soltanto un elemento complementare, nato come una raccolta di tutorial e materiale utile per chi voleva programmare. Solo in seguito si è formata e consolidata la community, che tuttora è il cuore pulsante di GPI". In occasione dell'intervento di Vergini, uno dei senior member del sito, Sebastiano Mandalà, ha però annunciato un imminente e

DIALOGO CON...

CARLO DE CAESARIS E CARLO DE RENSIS

ADVENTURE PRODUCTIONS

Nel settore italiano hanno ancora senso le avventure grafiche?
De Caesaris: Certo! Il nostro obiettivo è quello di portare alla ribalta un genere che molti danno erroneamente per morto. Le avventure grafiche sono invece rimaste solo sopite, continuando a occupare il loro spazio nel settore italiano ed estero.

Come farete a far uscire le avventure da questo sonno?
De Rensis: Non bisogna tanto risvegliare il mercato quanto l'interesse del mass market. Le avventure hanno una nutrita schiera di appassionati che non sono gli hardcore gamer, ma le donne, le persone più anziane, coloro che usano il PC per il lavoro e che vogliono un'esperienza diversa e più ragionata di quella che possono offrire gli action. Noi dobbiamo fare quello che ha fatto Nintendo per i casual game: trovare un mercato e ridefinirlo.

SFIDA ALL'ULTIMO PUBLISHER

Con la presenza di Wolfgang Marzin all'IVDC i giornalisti non hanno resistito alla tentazione di interrogare il CEO della Games Convention sugli sviluppi dell'ostilità da parte della gamescom, nuova manifestazione videoludica che avrà luogo a Colonia nelle stesse date della GC (19-23 agosto 2009) e organizzata dalla BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware), l'associazione che raccoglie i publisher tedeschi di videogiochi. "È vero che ci sarà una nuova fiera a Colonia, ma non tutte le software house hanno deciso di andarsene, anzi! Solo alcune saranno presenti esclusivamente lì", ha affermato Marzin, con la stessa risolutezza con cui aveva risposto a Game Pro in occasione della GC da poco trascorsa. "L'80 per cento di esse vuole comunque che la fiera si tenga a Lipsia, dove continueremo a svilupparla e ad espanderla. Quella di Lipsia è e rimarrà una delle migliori fiere del settore e, anche se la Leipziger Messe organizzerà altre manifestazioni nei prossimi anni, la GC di Lipsia non morirà". Marzin, infine, ha invitato ad attendere gennaio. "Faremo alcuni annunci di rilievo", ha promesso con fare sornione.

DIALOGO CON...

GIOVANNI CATURANO

CEO, **SPINVECTOR**

Realtà aumentata: come mescolare reale e virtuale? Ecco l'interessante tematica su cui ha condotto il proprio intervento all'IVDC Giovanni Caturano, CEO di SpinVector. La società campana, nata ufficialmente nel 2001 ma frutto di una precedente collaborazione all'estero tra i membri del team, è presente sul mercato videoludico italiano grazie allo sviluppo di alcuni giochi come *Dronez*, ma è orientata precipuamente sullo studio dell'implementazione di elementi virtuali in computer grafica (in tempo reale e interattivi) nel mondo materiale che ci circonda. SpinVector ha trovato come soluzione il Visore AR (Augmented Reality) e una sempre maggiore spinta verso l'interazione naturale, la grafica immersiva e l'esperienza sociale.

DIALOGO CON...

ALEX REMOTTI

CEO, **VIRTUAL IDENTITY**

Nel suo intervento all'IVDC, Alex Remotti, CEO di Virtual Identity, ha esposto quelli che sono per lui gli aspetti positivi e negativi dello sviluppo di videogiochi in Italia: "L'unico aspetto positivo di essere una realtà italiana è che, quando si trova un artista, un nuovo collaboratore in gamba, si ha la sicurezza che egli sappia fare un po' di tutto e aiutare lo sviluppo in molteplici campi. Quelli negativi, invece, sono innumerevoli: la maggior parte dei cervelli se ne va all'estero; si viene tassati più che finanziati, con conseguenti margini di guadagno minimi e la necessità di far fronte a elevatissime spese per rimanere in piedi; infine, vi è la totale mancanza di tutela legale". Fondata nel 2003, l'emergente realtà milanese di Remotti è attualmente impegnata nello sviluppo de Il *Corsaro Nero* per PC e Wii, tratto dall'omonimo libro di Emilio Salgari.

ELIANA BENTIVEGNA

ASSISTENTE DI DIREZIONE IVDC

Il 22 novembre qualcosa è cambiato nell'industria videoludica italiana. Un pubblico di oltre 500 persone per una conferenza sullo sviluppo di videogiochi non è casuale ed è indubbiamente sintomo di un'esigenza troppo poco ascoltata e ancor meno espressa: l'esigenza del riconoscimento dell'importanza del development in Italia, che invece è stata urlata a gran voce all'Italian Videogame Developers Conference 2008.

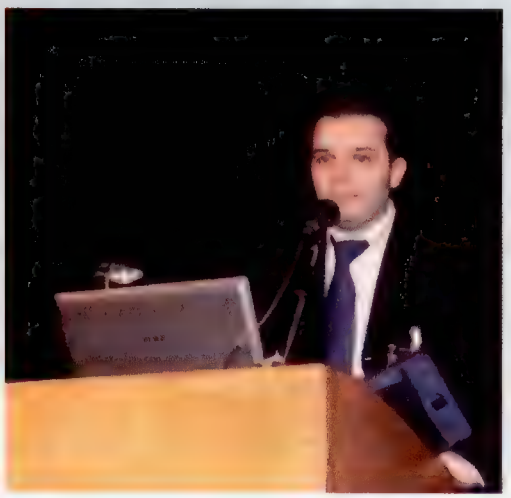
Da parte dell'organizzazione un po' di paura inizialmente c'era: sembrava più semplice parlare con il CEO della Fiera di Lipsia e con la responsabile della GDC di San Francisco che riuscire a comunicare l'importanza di una prima edizione della conferenza sullo sviluppo italiano di videogiochi. Incontri, telefonate ed email ci avranno fatto forse apparire insistenti a qualcuno, ma certamente seri e visceralmente impegnati nell'impresa, e alla fine tutti si sono convinti che sì, partecipare alla prima conferenza di sviluppatori italiani era un must. È stato un must. E chi non c'era, chi non ha fatto sentire la propria voce e chi quella voce non l'ha trasmessa, ha perso una grande occasione di contribuire alla crescita di un settore che in Italia ha ancora molto da mostrare e dimostrare.

pesante restyling grafico e contenutistico del portale, che diventerà più orientato al web 2.0 e strutturato per ospitare i blog interni dei giovani sviluppatori iscritti. Dall'intervento tecnico di Arturo Montieri, consulente nel settore aerospaziale ed esperto del linguaggio Java, a quello vivace e allegro del game designer di Rainbow Giordano Ruffaldi sull'importanza di conoscere e giocare i videogiochi, fino a Flavio Bortot, direttore tecnico di Twelve, e al suo *speech* sull'algoritmo per generare ombre dinamiche su Wii: la folta platea di giovani aspiranti sviluppatori è rimasta catturata per oltre due ore di fronte a esperti del settore che tenevano insegnamenti tecnici e svelavano i segreti per accedere alla professione di sviluppatore. Interessanti anche gli interventi dello staff di Adventure Productions, giovane casa partenopea di sviluppo e pubblicazione di videogiochi, nata dall'esperienza web di Adventure's Planet, e quello di Davide Racah, associate producer di 505 Games (Gruppo Halifax/Digital Bros.) e da oltre cinque anni attivo all'interno del settore dello sviluppo videoludico nazionale e internazionale.

'Man of the show' è stato però senza alcun dubbio Andrea Pessino, sviluppatore italiano emigrato negli Stati Uniti nel 1990 e fondatore dei californiani Ready at Dawn Studios (sviluppatori e produttori di videogiochi come la versione di *Okami* per Wii e quella di *God of War: Chains of Olympus* per PSP). L'intervento di Pessino, che ha aperto la sessione pomeridiana dell'IVDC dedicata allo sviluppo professionale, ha letteralmente rapito gli spettatori della conferenza. Andrea, con la sua stazza da wrestler e in perfetto italiano, è partito dagli anni dell'infanzia per raccontare la sua eccezionale esperienza nel mondo del development: "Dopo la morte di mio padre, avvenuta quando avevo 13 anni, la mia vita cambiò completamente: da ragazzino studioso e promettente diventai un teenager ribelle e disperato. Gli altri credevano che, nel migliore dei casi, sarei finito a fare l'operaio. Frequentavo il liceo classico con il minimo interesse possibile e l'unica cosa che mi attraeva era il computer: ho imparato a programmare e cominciato a leggere libri sulla fisica, sulla matematica e su tutto ciò che mi aiutasse a capire nuove cose riguardo queste macchine. Di notte programmavo, di giorno mi dedicavo alla musica". L'eccentrico carattere di Andrea non è limitato alla sola vita privata, ha anzi un ruolo determinante nella sua vita professionale: poco dopo essere entrato in KeySoft, società di sviluppo dell'IRPE di Varese, Pessino ha deciso infatti di abbandonare la noia della contabilità e delle attività di gestione e di sfidare le proprie capacità creative in un'altra software house. Criteri di scelta per il nuovo impiego? Lavori solo su Macintosh e, soprattutto, sede in un posto caldo e

SVILUPPATORI SULLA CRESTA DELL'ONDA... WEB

Come già dimostrato all'estero, la dimensione online nello sviluppo di nuovi progetti informatici, tecnologici e, conseguentemente videoludici, è fondamentale. In Italia il settore sta muovendo ancora i primi passi in questa direzione: "Attualmente siamo l'unico, o comunque il principale, punto di riferimento italiano. Questo però non vuol dire che non vogliamo che vi sia concorrenza: la presenza di altre community aiuterebbe sicuramente la diffusione della cultura e, piuttosto che rivaleggiare l'una contro l'altra, potremmo sicuramente unire le forze per creare qualcosa di ancora migliore", ha spiegato Daniele Vergini, fondatore di Game Programming Italia, sito italiano che da anni fornisce contenuti e informazioni per promuovere lo sviluppo nostrano di videogiochi. Purtroppo, a parte la recente esperienza dell'IVDC, le poche software house italiane non sono riuscite finora a trovare un punto di incontro di conoscenze e interessi né virtuale né reale, a differenza di quanto invece hanno fatto i publisher associandosi in AESVI (Associazione Editori Software Videoludico Italiana).



DIALOGO CON...

RICCARDO CANGINI

CEO, **ARTEMATICA**

Come ci si sente a lavorare in Italia nel settore dello sviluppo videoludico?
Sicuramente dall'Italia non si è agevolati, ciò nonostante ci sono dei vantaggi, almeno per chi è nato in Italia. Mi sono posto molte volte il dilemma di emigrare o meno, un po' come tutti gli sviluppatori italiani. Dal mio punto di vista uno sviluppatore molto motivato, molto appassionato, che vive in una cittadina sul mare, ha una famiglia e degli affetti, può lavorare molto meglio in Italia. Magari è vicino a Milano o a Torino. Può andare direttamente a Roma con un treno ed è ben connesso con tutto. Bisogna pensarci, la vita è fatta di lavoro ma anche di altro, e ve lo dice uno che lavora e basta. Per me è anche un po' una sfida. Credo che avrei avuto maggiore soddisfazione all'estero e più facilità a trovare publisher, sviluppatori e collaboratori, ma, d'altro canto, vivo in un posto che mi piace e mi sarebbe davvero dispiaciuto se non avessi nemmeno provato a dare il mio contributo. Non è vero che in Italia non ci sono opportunità, anzi, noi in Artematica le abbiamo sfruttate tutte e solo ora, dopo 13 anni, iniziamo a divertirci davvero e sempre più. Quindi con un po' di bravura, di perseveranza e, soprattutto, di voglia, è possibile anche qui lavorare e creare qualcosa di significativo.

Un'opinione senza dubbio positiva...
Non nascondo le difficoltà, ma la verità, in fin dei conti, è che se vuoi giocare in serie A devi sgobbare lo stesso. Il lavoro però dona tante soddisfazioni solo se la vita è serena, non si può vivere solo di dovere. Il fatto di essere vicino ai propri cari è una cosa fondamentale per me. Se potessi scegliere io il da farsi fonderei una filiale in ogni Paese, per far poi ruotare il personale che vuole andare a fare esperienza all'estero, me incluso. L'Italia è bellissima, ci sono dei posti meravigliosi e non bisogna solo lamentarsi, ma partecipare attivamente. Anche per questo prendo parte a tutti gli eventi di questo tipo, sia dal punto di vista umano che professionale. È evidente che io non faccia PR qui, ma se sei uno sviluppatore allora devi partecipare, devi supportare la causa, altrimenti poi non puoi lamentarti. E aggiungo che noi, anche per dimostrare la mia tesi e per farmi un po' di pubblicità, qualcosa di nuovo e d'innovativo nel 2009 lo faremo. Siamo perfettamente consci delle difficoltà del mercato e non pensiamo di essere americani, ma nessuno ci vieta di provare e di fare, nella giusta misura, qualcosa di interessante. D'altronde con un mio collega facemmo il primo gioco di calcio 3D del mondo. E ora stiamo realizzando un gioco, sempre di calcio, che è molto innovativo e che riuscirà a dimostrare quanto valgono per noi le nostre idee.

Ma questo quindi influenza anche i vostri lavori? Le vostre opere (ad es. *Martin Mystère*, *Julia*) sarebbero state possibili fuori dall'Italia?
Assolutamente no, il fatto di stare in Italia ci influenza tantissimo. Infatti ciò ci ha consentito di acquisire facilmente licenze importanti, anche più che del gioco che si andrà a sviluppare (basti pensare a *Diabolik*), e di lavorare comunque con serietà. Questa serietà ci ha anche portato molti riconoscimenti. Attualmente siamo molto apprezzati all'estero, almeno nei generi in cui operiamo al meglio, come le avventure grafiche. In questo settore, infatti, parliamo direttamente coi migliori publisher esteri. Non abbiamo nessun problema di sudditanza nei confronti degli americani. Ora chi ci vieta di provarci? I budget sono una cosa, l'organizzazione un'altra, ma le idee un'altra ancora. Ovvio che a più tempo e budget a disposizione equivalgono più idee, ma c'è anche una parte di talento. Se mi dessero 400 anni di tempo riuscirei magari a realizzare qualcosa di vicino alla Gioconda, ma non sarebbe la stessa cosa, perché per creare una Gioconda serve anche un pizzico di talento. Sulle idee qualcosa possiamo dire e l'abbiamo detta. Abbiamo delle competenze e una grande Storia che ci permetteranno, né più né meno che in altri Paesi, di programmare bene e di creare qualcosa di qualità.

Qual è la sua impressione dell'IVDC?
Un'impressione ben al di sopra delle migliori aspettative, davvero molto positiva. Si tratta oltretutto di un'impressione condivisa da tutte le altre persone con cui ho avuto modo di parlare. Ciò significa molto perché io, come persona, vedendo le cose dalla mia ottica potrei restare stupito da questa o da quella determinata cosa, ma, quando tutti si stupiscono, allora vuol dire che ne valeva davvero la pena. Mi fa piacere perché significa che la replica per l'anno prossimo è praticamente confermata. Questo non è un anno a regime sperimentale, ma la manifestazione è già nel vivo e non oso pensare a come sarà la successiva edizione. Penso che sia importante per tutte le diverse categorie di giocatori e di addetti ai lavori e pian piano si riuscirà a far capire alla gente che i giochi non sono solo degli oggetti per bambini. AIOMI ed eventi di questo tipo permettono a tutte le realtà del settore, dagli aspiranti ai più importanti, di parlare, di interagire e di associare una faccia a un nome.

Riusciremo quindi a cambiare la scena videoludica?
Penso che non si debba ambire a cambiare la scena, ma a partecipare al cambiamento della scena. Bisogna sempre provarci, senza fare i disfattisti, che sono completamente inutili. Bisogna lasciar fare a chi sa fare e quindi occuparsi del proprio campo. Ma questa affermazione è inutile, basta andare nella sala della conferenza, completamente piena, e capire che è così.

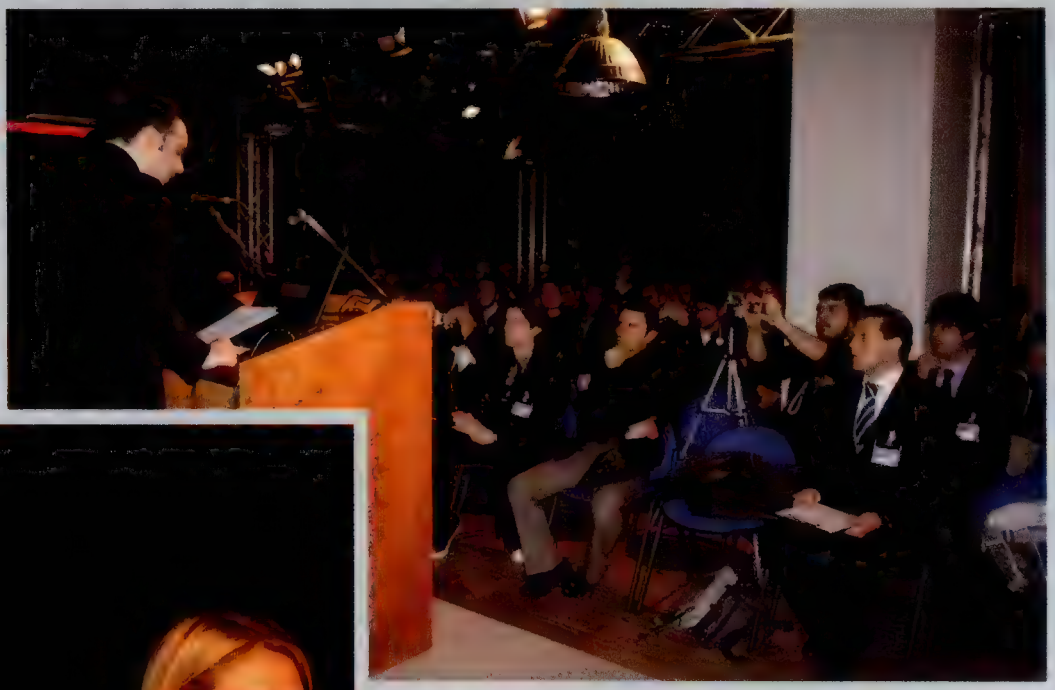
DIALOGO CON...

ROBERTO GENOVESI

RESPONSABILE MARKETING E PROMOZIONE, **RAI TRADE**

Che atteggiamento ha la RAI nei confronti dei videogiochi?
L'atteggiamento della RAI nei confronti dei videogiochi è sicuramente propositivo. C'è un grande interesse verso i videogiochi, soprattutto dal punto di vista del licensing, RAI Trade vuole aggredire il mercato e oggi non si può fare marketing senza prodotti interattivi.

Cosa pensa di un'associazione come AIOMI?
I videogiochi in Italia, come nel resto del mondo, sono in crescita e c'è sempre bisogno di realtà come AIOMI, in grado di indirizzare questa crescita nella direzione giusta. RAI Trade ha già annunciato la collaborazione con AIOMI per la prossima edizione di Cartoons on the Bay che vedrà, per la prima volta nella Storia della manifestazione, un premio dedicato al miglior videogioco.



Luisa Bixio di Leader e Thalita Malagò, Segretario generale di AESVI, hanno ampiamente illustrato in conferenza stampa la situazione dell'industria italiana videoludica

DIALOGO CON...

GIUSEPPE CRUGLIANO

CEO, **TWELVE**

Vi crea problemi essere in Italia?
Niente affatto! Viviamo questa realtà al meglio delle nostre possibilità, dimenticandoci di dove siamo. Penso che il nostro lavoro potrebbe essere fatto ovunque, con l'unica difficoltà del contatto umano. Non potendo viaggiare personalmente per presentare tutti i nostri progetti, spesso siamo per i publisher solo dei numeri o delle email. Possiamo rivolgerci anche a quelli italiani, ma loro hanno una strategia volta a pubblicare solo certe tipologie di titoli, adatte alla loro lineup.

Come pensa che si evolverà il settore nei prossimi anni?
Ho in mente qualche idea, ma allo stesso tempo mi spaventa questa crescita troppo repentina. Noi tentiamo di puntare sia agli hardcore gamer che ai casual gamer e ci concentriamo sul nostro prossimo obiettivo: entrare nello sviluppo di giochi next gen.

scatolone con tutta la mia roba e sono partito per l'America. Non sapevo nemmeno cosa stavo facendo!". Questa non è stata però l'unica follia dello sviluppatore californiano: dopo la chiusura di KeySoft e un periodo di lavoro intenso in HSC, Andrea ha deciso di tentare il grande salto e di puntare alla casa di sviluppo per eccellenza, la Blizzard. "Ancora una volta non ho seguito le regole. Mi sono detto: se devo creare giochi, voglio farlo nell'azienda che mi piace di più e, con *StarCraft* appena uscito, nel mio cuore c'era solo Blizzard. Così ho preso un altro scatolone e l'ho riempito di tutti i giochi e i prodotti che avevo sviluppato fino ad allora; ho scritto poi un libro di oltre 100 pagine, 'Dall'Italia con furore', in cui raccontavo la mia vita e tutte cose che a loro non sarebbero mai interessate. Infine l'ho riempito con diversi tipi di cioccolato italiano, in modo che alla Blizzard avessero qualcosa da mangiare mentre leggevano il libro".

Oltre a Pessino, l'IVDC ha ospitato anche gli interventi di numerosi altri sviluppatori italiani che hanno tentato la fortuna videoludica all'estero e che, con i loro racconti, hanno ancora una volta dispensato consigli ai giovani neofiti del settore. "Quando si lavora a dei titoli sportivi, come è capitato a me in Milestone, ogni gioco è l'evoluzione di quello precedente. Si tratta di un flusso costante di modifiche su modifiche fino a giungere a un progetto intoccabile, in cui cambiare una cosa può voler dire rovinarne un'altra", ha dichiarato Alessandro Monopoli, oggi sbarcato oltremanica in Codemasters, in riferimento alla sua esperienza in Milestone. Anche Marco Corbetta di Crytek si è mostrato poco entusiasta dello stato dello sviluppo in Italia: "Qui sarebbe stato impossibile realizzare progetti simili a quelli di Crytek, innanzi tutto a causa di un notevole gap tecnologico tra Germania e Italia". Ma, come dimostra la stessa partecipazione in massa all'IVDC, nel nostro Paese lo sviluppo di videogiochi è possibile e ce lo conferma uno dei principali developer che sono riusciti a creare una significativa realtà di settore in Italia. "Mi sono posto molte volte il dilemma se emigrare o meno, un po' come è accaduto a tutti gli sviluppatori italiani. Dal mio punto di vista uno sviluppatore molto motivato, appassionato, che ha una famiglia e degli affetti, può lavorare molto meglio in Italia che all'estero. I

La Twelve, fondata da Giuseppe Crugliano, vedrà l'uscita del proprio titolo platform Cid the Dummy a febbraio 2009

DIALOGO CON...

FABRIZIO VAGLIASINDI

DIRETTORE MARKETING, **LEADER**

Innanzi tutto ci sembra significativo chiederle cosa ne pensa di questa manifestazione. Che impressioni ha ricevuto?
Bellissima! Abbiamo sempre cercato di essere attenti e di supportare il più possibile iniziative italiane che meritino, sia per spessore che per impegno e passione. Non mi sarei mai aspettato questo successo già alla prima edizione: è una cosa che va ben al di là di quelle che sarebbero potute essere le nostre aspettative per un evento ben fatto, curato e strutturato con cognizione di causa. Devo dire che questo è probabilmente un segnale importante che forse stiamo facendo troppo poco in Italia per lo sviluppo rispetto a quello che il nostro Paese meriterebbe.

Partendo dal riscontro, senz'altro positivo, ricevuto da questa giornata, quali ritiene siano i punti di forza e quali invece i punti dove è possibile migliorare?
Be', come prima edizione diciamo che un miglioramento è d'obbligo, perché anche se le cose vanno in maniera eccellente, è normale cercare i punti dove limare. Cercherei di non trasformarlo in un evento eccessivamente espositivo, legato quindi al mercato consumer, ma piuttosto di lavorare sul contesto che si è creato, puntando in maniera decisa sul 'business to business' per gli sviluppatori. È importante infatti avere uno spazio dove chi vuole affrontare lo sviluppo in Italia possa farlo, in qualunque dimensione, partendo dallo studente che vorrebbe lavorare in questo mondo alla piccola società di sviluppo che ha intenzione di capire se ha in mano il prodotto dell'anno e passando per chi vorrebbe sapere a chi e come rivolgersi per avere dei finanziamenti e degli aiuti.

Penso che si debba lavorare sulla mappa di tutti i servizi necessari per chi vuole entrare in questo mercato, strutturando di conseguenza l'area espositiva, in modo da dare la possibilità di guardare in faccia persone che solitamente non è facile incontrare né trattenere qualche minuto per avere indicazioni utili.

Vista la genesi dell'IVDC e la risonanza che ha avuto anche al di fuori dei confini del nostro Paese e contestualmente partendo dalla sua esperienza internazionale, pensa che eventi di questo tipo possano contribuire alla crescita dell'immagine dell'Italia come nazione che si occupa di videogiochi ad un certo livello?
L'Italia ha una risorsa fondamentale rappresentata dalle persone, tanto è vero che in praticamente tutte le software house internazionali ci sono quasi sempre nostri connazionali che eccellono, senza dimenticare ovviamente che quelli che cercano di fare questo lavoro dall'Italia sono davvero in gamba; il problema è che a differenza della Francia o dell'Inghilterra le istituzioni hanno un approccio deficitario nei confronti di quest'area, che fra i vari aspetti, lavorativamente parlando, è una delle più promettenti e in espansione, sebbene molto trascurata a livello di media e di sviluppatori.

Qual è quindi il mio auspicio? Lione ha una Game Developers Conference veramente interessante, così come Lipsia e Londra: sono lo specchio di quello che è lo sviluppo per quei Paesi e di quanto ci credano. So che abbiamo la potenzialità per fare meglio e per questo non bisogna mollare, puntando ad avere degli eventi che siano occasioni dove veramente il business che ruota attorno al mondo videoludico si possa incontrare.

Per quanto riguarda l'aspetto formativo, e approfittando del fatto che anche lei collabora attivamente a una di queste realtà, occasioni del genere che prospettive possono dare? Abbiamo visto ad esempio che IULM si è premurata di creare già da questa edizione un suo spazio informativo, ma purtroppo in Italia strutture simili che possano dare una formazione professionale sono veramente poche.
È vero, sono poche, ma stanno crescendo: la vera svolta è avvenuta quando gli atenei 'storici' hanno cominciato ad andare in questa direzione, anche se ovviamente siamo ancora all'inizio. L'auspicio è che iniziative come quella di oggi possano entrare nelle scuole, fungendo da sportello di orientamento per i ragazzi. Qui devo aprire un inciso: nella mia carriera accademica ho purtroppo visto diverse persone arrivare in università con l'obiettivo di fare un lavoro che già milioni di persone fanno. Ad esempio, il numero di persone che vuole scrivere sceneggiature per la televisione è esagerato, con in più prospettive limitatissime se non di approdare a uno stage di qualche mese per poi di lasciare il posto a qualcun altro perché la coda 'fuori' è lunghissima. Sono pochissimi quelli che capiscono che dalla loro passione per i videogiochi possono creare una professione preziosa che li collochi all'interno di un nucleo molto ristretto di persone che sanno fare questo mestiere. Aumenterei quindi la spinta della conferenza verso le scuole, gli istituti superiori, le lauree triennali proprio per creare un movimento di orientamento per chi è all'inizio del cammino scolastico e non solo per quelli che sono già dieci passi oltre la soglia.

Black Bean è il publisher italiano più importante e quindi è sicuramente uno dei soggetti più qualificati per capire qual è la situazione attuale dell'industry italiana. Che percezione avete del mercato, considerando anche che nonostante il momento di crisi generale dell'economia il settore sembra essere decisamente in controtendenza?
Non sappiamo ancora quanto e come la crisi ci toccherà: riguardo a questo fattore, affermo sempre di non lasciarci impressionare se il nostro settore presenta numeri di crescita ancora a due cifre; è un fatto sicuramente positivo, ma potrebbe arrivare un momento in cui anche noi potremmo risentire della situazione globale.

Quello che conta, al di là del fattore temporaneo, è che il contesto sta diventando sempre più selettivo: un mercato quindi più grande, ma anche un mercato più esigente. Quello che era possibile fare un tempo su PC, l'inatteso capolavoro, sta diventando difficile da realizzare. Il ruolo del publisher è di conseguenza diventato determinante nel bene e nel male, sia nell'aiutare un'idea a diventare un prodotto, sia, purtroppo, a comunicare che la 'nostra' creatura non ha grandi possibilità di mercato.

L'ultima domanda riguarda le istituzioni. Come Black Bean che tipo di rapporto avete con le stesse? Riuscite ad avere un dialogo costruttivo? La situazione che viviamo vede infatti una scarsa attenzione alla problematica da parte delle figure preposte al governo: un evento come l'IVDC, con il suo visibile successo, può fungere da base per poter finalmente intavolare un confronto?
Devo dire che non abbiamo mai fatto affidamento sulle istituzioni, in quanto come impresa privata abbiamo sempre ritenuto che se un business esiste è necessario saperlo cogliere con le nostre energie.

Adesso che per noi le attività del gruppo sono avviate a pieno regime, ci piacerebbe però che le istituzioni fossero maggiormente collaborative, non solo con noi, ma con tutto il mercato in generale perché un mercato stabile con l'attenzione giusta da parte delle istituzioni, del mondo della formazione, degli atenei e dell'industria è un mercato importante di cui poi beneficiano tutti. Black Bean o meno, vogliamo essere parte di uno scenario dove le istituzioni abbiano un ruolo decisamente più incisivo rispetto a quanto visto fino a oggi.

collegamenti tra le principali città sono buoni, vivo in un posto che mi piace e poi, diciamo la verità, in Italia si mangia benissimo!", ha dichiarato sorridendo Riccardo Cangini, CEO di Artematica, software house con sede a Chiavari e responsabile di titoli come *Druuna*, *Martin Mystère* e *Diabolik*. "Insomma, con un po' di bravura, perseveranza e, soprattutto, voglia di fare, è possibile lavorare e creare qualcosa di significativo anche in Italia".

Insieme a quelle di Angelo Pesce e di Alessandro Bartolucci, che sono intervenuti in conferenza tramite videomessaggio, si è trattato di entusiaste ed entusiasmanti, nonché estremamente utili, testimonianze per tutti gli aspiranti developer presenti in sala e per tutte le software house italiane che hanno presentato la propria azienda sul palco dell'IVDC. Per la prima volta nella Storia dello sviluppo italiano l'Italian Videogame Developers Conference ha raccolto tutte le principali realtà del settore: da Milestone, con il fondatore Antonio Farina, a Ubisoft Milano, con il creative director Davide Soliani, da Black Bean Games, con il direttore marketing Fabrizio Vagliasindi, ad Artematica, presentata dal CEO Riccardo Cangini, a Black Sheep Studios di Raoul Carbone. Non sono mancate, inoltre, altre storiche software house italiane: Twelve di Giuseppe Crugliano, SpinVector di Giovanni Caturano, Virtual Identity di Alex Remotti e Raylight Studios, rappresentato da Massimiliano Di Monda.

Nel corso della sessione pomeridiana, inoltre, sono stati fatti due importanti annunci in merito alla promozione della cultura del videogioco e del valore artistico del medium. Da un lato, il gemellaggio di AIOMI con Cartoons on the Bay, annunciato dal responsabile marketing e promozione di RAI Trade

DIALOGO CON...

STEFANO SILVESTRI

COORDINATORE EDITORIALE, **SPREA EDITORI**

Grazie anzitutto per la sua disponibilità. Una domanda a bruciapelo: cosa pensa di questo evento, che riscontro ha avuto e che conseguenze pensa possa avere per il panorama italiano?
L'evento deve essere distinto nelle sue due componenti: l'evento Ludica, che ha fatto da cornice e l'evento IVDC; l'IVDC mi ha sorpreso positivamente più di quanto abbia fatto Ludica. La Developers Conference italiana mi sembra un ottimo successo: negli anni sono stato invitato a diversi eventi italiani, pensati per un pubblico italiano, dove erano presenti un terzo delle persone che ho visto oggi; per essere una prima edizione il mio giudizio è sicuramente positivo.

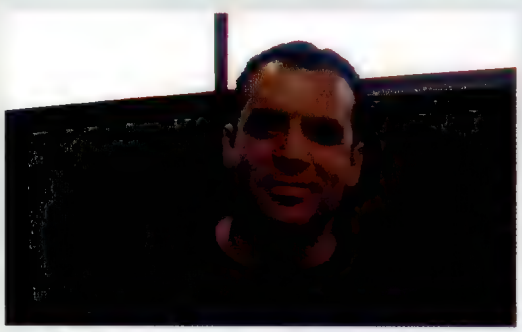
Il contributo al panorama italiano invece è un po' da vedersi, nel senso che indubbiamente è bello avere un momento in cui l'industria si incontra con tutto quello che ne consegue; i problemi fondamentali dell'industria italiana del videogioco non sono però a mio modo di vedere legati al fatto che non vi siano occasioni per poter effettuare uno scambio comunicativo, ma principalmente a una questione di budget e di investimenti. Eventi come l'IVDC purtroppo non spostano l'ago della bilancia, come invece potrebbe farlo che ad esempio un giorno EA decida di affidare *Superbike* a Milestone, cosa che poi è effettivamente accaduta in passato: in quel momento, con l'arrivo di un grosso publisher, c'è un consistente afflusso di liquidi in una software house italiana che conseguentemente cresce in organico e in competenze e poi a oggi produce prodotti di valore come *MotoGP*. Bisogna quindi vedere da che punto di vista lo si voglia intendere: probabilmente non potremo aspettarci giochi più 'belli' a valle di questo evento, né maggiori investimenti, ma magari una maggior compattezza in un'industria prima frammentata.

Partendo anche dal suo feedback, quali potrebbero essere i margini di miglioramento e quali i punti di forza?
Personalmente, se si vuole lavorare nell'interesse dell'industry seguirei un'altra strada. È fondamentale infatti invitare la stampa generalista e cercare di dare una copertura maggiore a questa iniziativa, non tanto perché questo poi cambi qualcosa all'atto pratico, ma perché così è possibile creare di questo evento un'immagine di un altro tipo. Si è correttamente detto che sono stato l'unico partecipante alla conferenza che appartenesse alla stampa specializzata, ma all'atto pratico nell'industria italiana non cambierà nulla per uno speciale su una rivista; il videogame in Italia cambierà, e ovviamente sto banalizzando, nel momento in cui uno andrà in banca per richiedere un finanziamento per sviluppare un videogioco e in cambio otterrà una risposta affermativa.

Se vogliamo però comunicare che l'industria del videogioco è viva, vivace, composta da molteplici attori che si muovono su differenti fronti, allora dobbiamo uscire da una limitata visione autoreferenziale legata al nostro settore e fare in modo che anche chi non ne fa parte possa venirne a conoscenza. Non bisogna dimenticare però che, e qui concludo, chi lavora per la stampa generalista può scrivere unicamente di qualcosa che può vendere: bisogna trovare quindi il modo di rendere l'evento adatto a che un giornalista di un qualunque quotidiano riesca a convincere il suo caporedattore che vale la pena pubblicare un trafiletto. Per come è strutturata oggi l'IVDC, si tratta di un passo ancora infattibile, in quanto ha un taglio troppo tecnico e rischia pertanto di rimanere confinato in questo ambito.

Per quanto riguarda gli Italian Video Game Award, possono essere aiutati nella loro crescita da eventi del genere?
Anche in questo caso la risposta sarebbe no, ma bisogna considerare che il premio in sé, per come nasce, non è stato creato come evento di propaganda del videogioco verso le masse, o meglio che questo obiettivo ne è solo una parte. Altrimenti, infatti, non si recepirebbero le votazioni solo dagli appassionati né si inviterebbero solo gli addetti ai lavori. Chiaramente, nel momento in cui il tutto è partito, abbiamo invitato i giornalisti e fatto una rassegna stampa che toccasse anche i quotidiani e le emittenti televisive: se si intende puntare a un altro obiettivo è necessario muoversi fin da subito in una prospettiva differente. IVGA è un ottimo evento per l'industry italiana, così come l'IVDC: immaginate di togliere gli sviluppatori e metterci i direttori marketing, i PR e gli amministratori delegati e otterrete un risultato simile, ovvero fondamentalmente un evento di incontro per l'industry italiana con gli stessi pro e gli stessi contro.

Scrive da parecchi anni sulla stampa specializzata della realtà settoriale dei videogame, sia in Italia che nel mondo; partendo dalla considerazione che uno degli obiettivi dell'IVDC è appunto approfondire lo stato della game industry del Bel Paese, come pensa che questa sia cambiata nel corso di questi anni?
L'industria italiana, a parer mio, non è cambiata molto; la sua posizione a livello internazionale penso sia fondamentalmente la medesima che occupava 14 anni fa, quando ho iniziato a svolgere questo mestiere. Per intenderci vi racconto un aneddoto: fra i primi pezzi che scrissi all'epoca vi fu quello su *Screamer 2*; per redigerlo mi recai da Antonio Farina, a capo di Graffiti [poi Milestone], in quel periodo il più grande studio italiano; oggi la più grande software house in Italia è ancora Milestone e produce titoli di corse come allora. All'epoca c'erano anche attori più piccoli, oggi possiamo citare Artematica e una miriade di altre piccole realtà che magari fanno prodotti molto venduti su Nintendo DS, ma che a livello di immagine e popolarità hanno riscontri relativi. Il problema dell'industria è quindi che in questi anni non è cresciuta; di contro ad esempio il mercato francese ha avuto una crescita esponenziale. Mi ricordo ancora i primi prodotti Ubisoft, casa che sappiamo cosa sia diventata in questi anni. Il perché di tale situazione non ha una risposta univoca.



Roberto Genovesi. Il festival internazionale dedicato all'animazione televisiva, infatti, nel 2009 accoglierà al suo interno anche il videogioco come opera di animazione interattiva e prevedrà tra i giurati della manifestazione anche un membro di AIOMI. Dall'altro lato, l'IVDC avrà anche un ruolo fondamentale nella prossima edizione dell'Italian Video Game Award, l'Oscar italiano del videogioco organizzato da Sprea Editori: è stato Stefano Silvestri in persona, coordinatore editoriale dell'area videogiochi della casa editrice milanese, ad annunciare che, per l'occasione, l'Italian Videogame Developers Conference si farà promotrice della presenza e della premiazione di un titolo videoludico sviluppato in Italia.

Momento particolarmente significativo per lo scambio di idee ed esperienze è stata poi la tavola rotonda sul game development, che ha visto la partecipazione di Andrea Pessino, Fabrizio Vagliasindi, Roberto Genovesi, Riccardo Cangini, Raoul Carbone e Giuseppe Crugliano. Le domande del pubblico sono state serrate e puntuali, focalizzate su due tematiche fondamentali: quella della formazione professionale e quella della pirateria.

Marco Accordi Rickards introduce Alessandro Monopoli, ex dipendente Milestone ora approdato all'inglese Codemasters

Davide Racah, associate producer di 505 Games

Arturo Montieri, sviluppatore indipendente oggi impegnato in progetti aerospaziali

DIALOGO CON...
SIMON PRYTHERCH
CEO, LIGHTNING FISH

Crede che sia più facile, ora che il mercato è stato allargato ai cosiddetti casual gamer, intraprendere lo sviluppo di un titolo?
Non credo che sia più facile sviluppare ora che il mercato è così ampio rispetto al passato. Fare un buon gioco è sempre difficile, non importa il genere che si sta trattando. Il vero cambiamento che c'è stato con l'arrivo dei cosiddetti casual gamer è in termini di tempo dal punto di vista dello sviluppo: bisogna pensare titoli giocabili per sessioni molto brevi. Un altro fattore che ormai è indispensabile nei giochi è quello sociale: un titolo non ha più senso senza un social network di supporto, meglio se collegabile a strumenti mobili come cellulari o console portatili.È questo il futuro: socialità portatile.

Andrea Pessino ha fatto notare l'importanza di una conoscenza di base non tanto di materie informatiche, quanto piuttosto di matematica e fisica, che finisce col dimostrarsi indispensabile nella progettazione e nello sviluppo di un titolo videoludico, mentre Crugliano ha ribadito la necessità del *learning by doing* e della formazione sul campo. Fondamentale per la questione è stata senza dubbio la presenza di Vagliasindi, coordinatore didattico del Master in Digital Entertainment Media & Design [vedi pagina 113] e di Carbone. "È vero che le istituzioni formative in materia videoludica sono poche, ma stanno crescendo: nonostante stiano facendo ancora i primi passi, gli atenei 'storici' hanno cominciato a intraprendere questo nuovo percorso", ha spiegato Vagliasindi, da diversi anni impegnato in ambito accademico nel settore di televisione, cinema e comunicazione. "L'auspicio è che iniziative come quella di oggi possano entrare nelle scuole, fungendo da sportello di orientamento per i ragazzi. Purtroppo, infatti, molti giovani arrivano all'università con l'obiettivo di fare un lavoro di cui il mercato è già saturo, come nel caso degli sceneggiatori televisivi. Aumenterei quindi la spinta dell'IVDC verso le scuole, gli istituti superiori, i corsi di laurea triennale, proprio per alimentare un'attività di orientamento per chi è all'inizio del cammino scolastico e non solo per chi si è già affermato nel settore".

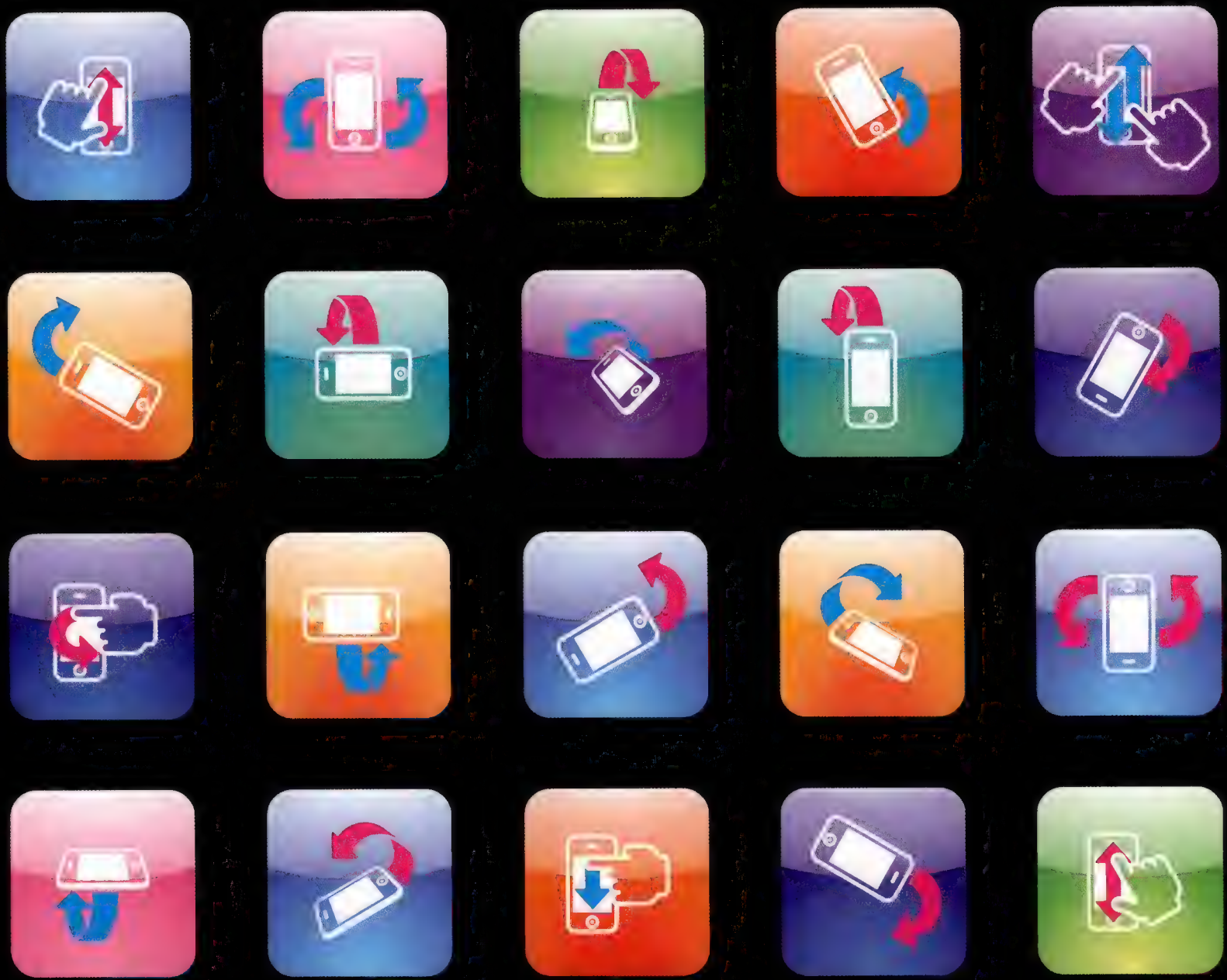
Sul tema della pirateria, invece, la tavola rotonda ha dato luogo a un ampio e complesso discorso sull'importanza e il riconoscimento del ruolo dello sviluppatore di videogiochi e, soprattutto, sulla pressante problematica dell'accettazione sociale del videogioco come espressione artistica e del pensiero. Da un lato, è stato nuovamente Vagliasindi a intervenire, invitando tutti i membri del pubblico a schierarsi una volta per tutte contro la pirateria, anche e soprattutto attraverso una personale opera di persuasione nei confronti dei propri amici e conoscenti; dall'altra, Roberto Genovesi ha esposto tutto l'interesse che la RAI sta dimostrando, proprio attraverso Cartoons on the Bay, nei confronti del medium videoludico.

DIALOGO CON...
DANIELE VERGINI E SEBASTIANO MANDALÀ
GAME PROGRAMMING ITALIA

In molti credono che per programmare un gioco basti aver seguito un corso di informatica. Quanto c'è di vero in quest'affermazione?
Vergini: È tutto assolutamente falso. Una laurea in informatica può darti delle basi, ma bisogna apprendere anche altre cose che non vengono insegnate quasi mai.

Mandalà: Un tutorial non può sostituire un buon corso, ma è di sicuro uno strumento utile. È importante tenersi aggiornati: io è da anni e anni che programmo e spesso mi ritrovo davanti a cose del tutto nuove. Se ci fosse un corso apposito sarebbe sicuramente meglio, ma per essere programmatore devi avere l'esperienza raccolta in anni e anni di pratica.

In riferimento a queste e a tutte le altre tematiche discusse in sede di conferenza e che attengono lo sviluppo di videogiochi in Italia, la strada da percorrere è evidentemente ancora lunga, ma un evento come l'Italian Videogame Developers Conference (al sito www.ivdconf.it sono tra l'altro disponibili molti materiali, tra i quali le presentazioni dei principali relatori) e l'enorme partecipazione che ha registrato hanno dimostrato che è possibile incamminarsi lungo questo sentiero e che il viaggio da intraprendere non è comunque solitario, come Game Pro cerca di dimostrare dal momento della sua nascita in edicola, seguendo con attenzione l'industria italiana. Publisher, sviluppatori e studenti italiani sono pronti a confrontarsi con un mercato internazionale competitivo ma che, proprio perché tanto vasto, vivace e florido dal punto di vista creativo ed economico, offre tante opportunità di lavoro e sviluppo da sostenere e far prosperare anche in Italia. Solo un confronto costante e reale tra le diverse realtà del nostro Paese può portare a un fronte comune per affermarsi nel panorama videoludico globale come voce dello sviluppo di videogiochi italiano.



Un tocco e via

L'iPhone di Apple e il suo compagno iPod Touch stanno facendo la fortuna di alcuni sviluppatori, ma come mai i giochi non sfondano come l'hardware?

'Intangibile' è la parola che viene in mente quando si pensa ai giochi per iPhone e iPod Touch, il che può essere difficilmente considerato un buon segno. Nonostante il recente successo di Apple nel mercato digitale, nonostante la sua vittoria da Davide contro Golia, nonostante l'istantaneo successo dell'App Store che è diventato velocemente una vera e propria macchina per fare soldi, c'è qualcosa di indistinto e vagamente insoddisfacente, a proposito delle applicazioni di iTunes inerenti ai giochi. Non che i giochi per iPhone siano brutti, ma molti di essi semplicemente non sono poi così memorabili: si possono utilizzare con un tocco, scuotere e girare attraverso il telefono stesso, che si tratti di labirinti da cui uscire, quiz o sparatutto a scorrimento, ma molto spesso non hanno alcun impatto notevole. Ironia della sorte, potremmo dire che non è facile puntare il dito con precisione verso il loro reale problema.

Tra l'altro, c'è da dire che i giochi per iPhone stanno anche vendendo: le ultime stime parlano di un milione di dollari di guadagni al giorno per l'App Store. Per fare un solo esempio, *Super Monkey Ball* ha impiegato solo tre settimane per vendere 300.000 copie, nonostante i suoi controlli fossero così mal calibrati da renderlo virtualmente ingiocabile. Questo fa pensare che la gente voglia dei giochi per questa piattaforma, e non è l'unica prova.

Ma cosa viene comprato, effettivamente? Tra i circa 1200 titoli disponibili mentre scriviamo, ci sono alcuni giochi promettenti e qualche piccolo capolavoro, ma ci sono anche moltissime offerte da evitare, mal programmate e piene di difetti: puzzle niente affatto bilanciati, giochi di corse mal calibrati e applicazioni già vecchie che nel 50 per cento dei casi neanche partiranno. Le vendite e l'hype suggeriscono che il mondo dei giochi su cellulare stia positivamente crescendo, ma finora l'iPhone ha faticato a trovare la sua strada. Questa contraddizione, insieme con le voci che sottolineano quanto Apple stia prendendo sul serio i giochi, suggerisce alcune interessanti domande a proposito del futuro della piattaforma. Perché molte delle uscite iniziali sono state così poco curate? Quali sono le particolari sfide che gli sviluppatori iPhone dovranno affrontare man mano che la piattaforma maturerà? E quale sarà il posto dell'iPhone nel mercato dei giochi per cellulare?

Gary Penn, manager dello sviluppo internazionale presso la Denki, casa di 'giocattoli digitali', è solo uno degli osservatori non ancora convinti dei giochi per iPhone. "La lineup iniziale di giochi per iPhone è deludente", dichiara. "Non c'è nulla che abbia voglia di giocare per più di pochi minuti. È come se a nessuno importasse niente dell'oggetto o del mezzo. Tutti sono troppo impegnati a tirar fuori giochi su giochi prima che i giocatori si calmino e smettano di comprare qualunque cosa si metta loro davanti".

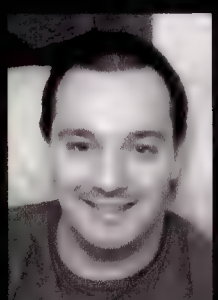
Il problema più ovvio che si trovano a fronteggiare gli sviluppatori è che l'hardware di iPhone non è stato creato per i giochi, un fatto che si evince chiaramente dai problemi di *Super Monkey Ball*. I difetti di questo gioco riguardano quasi tutti i suoi controlli, con un'interfaccia creata

Super Monkey Ball ha controlli ingestibili e un gameplay frustrante. Un vero peccato, essendo pieno di livelli

per il mercato dei palmari touch screen, visto che l'iPhone non ha pulsanti, croci direzionali o leve. Questo significa che, per quanto i controlli specifici possano essere ben calibrati, manca qualcosa di cruciale per il gioco fin dal principio.

"Il problema è che i controlli basati sul movimento e il tocco non possono sostituire in certi casi la croce direzionale o la leva analogica",

"Come per tutti i nuovi sistemi, ci vorrà un po' prima che i controlli diventino maturi e la gente sviluppi un linguaggio standard di interazione col mezzo"



Ivan Villavicencio (in alto) e Andy Qua hanno stili molto diversi. *KuGon* di Villavicencio è un puzzle molto austero, mentre *Cube Runner* di Qua è un gioco di volo

ammette **Paul Farley**, direttore esecutivo di Tag Games, una casa di sviluppo di piattaforme di mobile gaming. "I giochi inizialmente sviluppati per i controlli tradizionali non sempre si adattano bene a forme meno accurate di controllo. Alcuni giochi hanno pulsanti o leve sullo schermo, e anche se è una soluzione poco elegante, spesso è la migliore. L'elemento fondamentale che manca a questa soluzione è la sensazione fisica di premere un pulsante e sentirlo muoversi. Su uno schermo piatto non si ha questa sensazione, quindi non sapere se il pulsante è stato effettivamente premuto o meno può dare gravi problemi in termini di giocabilità".

Di contro, le novità intriganti dell'iPhone potrebbero essere sul lungo periodo un grande stimolo per gli sviluppatori. "Come per tutti i nuovi sistemi, ci vorrà un po' prima che i controlli diventino maturi e la gente sviluppi un linguaggio standard di interazione col mezzo", suggerisce **Simon Oliver** di Handcircus, un piccolo studio che presto farà uscire il suo primo gioco, un colorato platform dal titolo *Rolando*. "Al momento c'è molta sperimentazione e gli schemi dei controlli sono moltissimi, per ora, ma credo che nel giro di un anno, più o meno, vedremo arrivare degli standard più precisi".

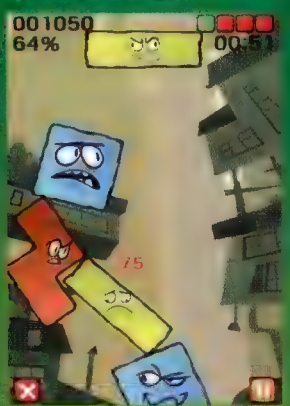
I controlli non sono l'unico problema di hardware con cui devono confrontarsi gli sviluppatori. Al contrario della maggior parte delle console portatili, le capacità grafiche non erano esattamente la prima preoccupazione di Apple quando ha creato il suo hardware. Da qui i problemi di cui ha parlato il creatore di *Trism*, Steve Demeter, che afferma che il rendering 3D manca di finezza e ciò lo rende molto più difficile da usare che non sulla PSP o sul DS. Poi c'è la famigerata durata troppo breve delle batterie, non fatte per lunghe sessioni di gioco, altro fattore chiave nella realizzazione dei titoli, finora. "Noi ci avviciniamo all'iPhone con una prospettiva di gioco simile a quella per cellulari, quindi i nostri titoli sono fatti per sessioni di dieci-venti minuti al massimo", dice Farley. "Per noi, quindi, la durata delle batterie non è un problema. Si deve scendere a dei compromessi, quando si ha a che fare con oggetti come questo, in cui le batterie sono spesso un punto debole. Ciò detto, molti altri cellulari dalle performance elevate hanno lo stesso problema".

A parte il mezzo, ci sono altri problemi che emergono quando si compra un gioco. All'App Store si accede attraverso iTunes, che, come lo stesso iPhone, non è stato creato avendo i giochi come priorità. "Sono a favore della piattaforma aperta e della possibilità data a tutti di creare giochi, per quanto piccoli, e farli arrivare alla gente", dice Oliver. "Ovviamente, l'abbondanza di contenuti rende più difficile emergere per quelli davvero belli. E man mano che crescerà, l'App Store avrà bisogno di continui miglioramenti: già adesso, navigarlo è un processo laborioso".

Un altro fattore limitante ereditato da iTunes è il prezzo: non è possibile far pagare più di 15 euro un gioco, in un ambiente in cui il prezzo tradizionale non si eleva al di sopra di pochi spiccioli. E ovviamente il prezzo ha il suo peso sul budget di sviluppo. "La domanda non è se i giocatori su iPhone vogliano avere questo tipo di giochi, ma se siano

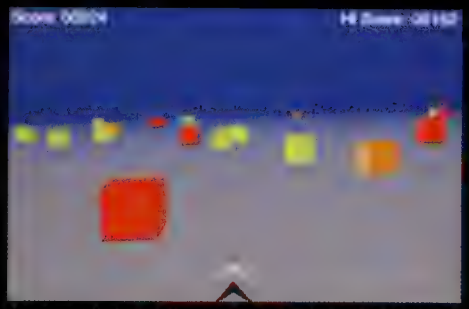
Hello Moco

Simon Oliver e con la volontà di far uscire giochi gratuiti insieme a titoli 'premium', ngmoco potrebbe diventare la prima compagnia a capire come deve essere davvero un gioco per iPhone.



Topple è la versione carismatica del *Jenga* di ngmoco, ma la longevità è un problema

Lo staff di Harmonix soffocherà di rabbia quando giocherà *Tap Tap Revenge*, il gioco musicale di Tapulous, ma almeno il gioco è gratuito



Cube Runner è basato più sul gameplay che su strani orpelli, inoltre i controlli sonori e un'estetica semplice lo mantengono tra i giochi più scaricati

pronti a pagare per averli", commenta Farley, che fa notare come molti sviluppatori stiano già tagliando i prezzi per ottenere un posto nelle liste dei best-seller. "Per i piccoli sviluppatori, è un grosso rischio spendere budget da PSP o da DS per un gioco che si vende a 4 euro o poco più. Per guadagnarci, dovrebbero vendere fin troppe unità".

Comunque, alla fine molti dei problemi dei primi software si possono accentrare in un unico argomento: non ci sono titoli first party su iPhone, e niente sembra presagire che Apple abbia un grande interesse nei videogiochi. Mentre Penn fa notare che "Apple sarebbe folle a non occuparsi dei giochi e a non supportare l'iPhone come piattaforma", aggiunge anche che, al momento, è chiaro che l'apparecchio "potrebbe fare molto se fosse qualcuno come Nintendo a supportarlo".

Considerata la storia di Apple con il download digitale, il suo approccio è comprensibile. Steve Jobs non aveva bisogno di scrivere canzoni per avere dei contenuti per il lancio di iTunes, dopotutto. Tuttavia, la situazione fa anche capire che la compagnia potrebbe non comprendere del tutto che i giochi sono ben diversi dalla musica e dai film, e che su una nuova piattaforma, in particolare una eccentrica come l'iPhone, i third party hanno bisogno di un notevole supporto iniziale. Senza giochi come *Brain Training* e *Yoshi's Touch & Go*, forse avremmo ancora a che fare, sul DS, con volanti da manovrare sul touch screen e orribili porting di altre console, invece di poter godere di giochi in cui il pensiero laterale e alcune semplici e geniali idee stanno facendo la Storia. Quasi ogni lancio di console nella Storia è stato supportato da giochi first party che indicavano la via, che facevano capire come doveva essere sfruttata la piattaforma, e insieme offrivano un esempio per la programmazione dell'hardware. Forse molta della delusione che si avverte al momento per la lineup di App Store è semplicemente causata dal fatto che gli sviluppatori stanno ufficialmente procedendo per tentativi.

Quando si combina questo fatto con la tendenza di Apple alla segretezza, emerge il quadro finale di un oggetto incomprensibile con schemi di sviluppo assurdi. "È una strada a senso unico", spiega **Andy Qua**, sviluppatore di *Cube Runner*, uno dei più popolari giochi gratuiti per iPhone. "Nella mia esperienza, Apple ha sempre comunicato il meno possibile con l'esterno e tanto meno con gli sviluppatori esterni, a parte poche eccezioni. Lo sviluppatore crea l'applicazione, la carica sul negozio iTunes e attende finché non gli arriva l'email che l'accetta o la respinge. Non si sa quanto ci vorrà per ottenere una risposta e quali criteri vengano usati per la valutazione. Su diversi forum è pieno di messaggi di frustrazione per il tempo che ci vuole a ottenere una recensione e per il fatto che lo sviluppatore potrebbe aspettare solo per ottenere una bocciatura e senza sapere perché. Non è così che si incoraggiano gli sviluppatori a investire del tempo sulla tua piattaforma".

iPlagio

Mentre gli sviluppatori utilizzano gli Apple per scattare i primi video per iPhone online, e scoppia la prima controversia sulla proprietà intellettuale, potrebbe non essere la cima alla lista della prima vista che fa il primo gratuito di Tetris realizzato da Noah Vetthompson, e stato rimosso dall'App Store solo dopo che Apple è stata contattata dalla stessa Tetris Company (tra l'altro EA ha nel frattempo prodotto una versione ufficiale di *Tetris* per iPhone). Mentre al momento nell'App Store si trovano imitazioni varie di *Snake* e *Bejeweled*, il fatto che non vi siano stati più aperti tentativi di plagio fa pensare che Apple stia prendendo più sul serio la faccenda, più che affidarsi al modello di YouTube del "flag" da parte di chi ha una IP, oppure questi ultimi sono sempre più attenti alla situazione.

È tempo di competizione!

Almeno per la breve durata dell'iPhone la software della concorrenza non può fare parte, ma il movimento di Apple verso sviluppatori di applicazioni [illegible] esterni per beneficiare di questo approccio libero ai giochi. Dal lancio dell'App Store a luglio, molte volte e almeno due dozzine applicazioni non di giochi sono state tolte dalle liste o rimosse in casi in cui la loro funzionalità duplicasse le caratteristiche di iTunes. L'incidente più grave, finora, è stato quello di Podcaster, un client di podcast. "Vogliamo essere chiari: proibire la duplicazione delle funzionalità è proibire la concorrenza", afferma John Gruber, possessore di un blog di tecnologia, che suggerisce inoltre che pratiche del genere non incoraggeranno gli sviluppatori talentuosi a scegliere l'App Store come una piattaforma da sfruttare a lungo termine.

Molti degli sviluppatori con cui abbiamo parlato hanno fatto eco a questo tipo di sentimenti. Comunque, altri hanno parlato invece di esperienze diverse, in cui sono stati accolti con attenzione da Apple e hanno avuto delle persone che li hanno guidati attraverso le procedure necessarie per pubblicare i loro prodotti. Ma questo fa semplicemente pensare ancora di più a qualcosa di arbitrario, isolato e misterioso riguardo al modo di pubblicare i giochi su questa piattaforma.

Nonostante le riserve, gli sviluppatori con cui abbiamo parlato sono tutti d'accordo sull'idea che ci sia sicuramente un futuro per i giochi su iPhone, e che si siano divertiti nel lavorarci, finora.

"L'iPhone mi sorprende continuamente per le sue capacità", afferma Qua. "Il motore base di *Cube Runner* è stato scritto in un paio di giorni e non mi aspettavo che funzionasse bene neanche la metà di quel che ha fatto, considerando le mie precedenti esperienze sul 3D dei cellulari".

Avendo lavorato anche su altri cellulari, Farley concorda: "È stata un'esperienza molto positiva. Senza dubbio l'iPhone ha già cambiato il mercato.

De Blob evidenzia un trend secondo il quale un gioco per iPhone va a pubblicizzare quello per console. La vista dall'alto funziona, ma manca il piacere materico dell'originale

Cro-Mag Rally di Pangea Soft sembra convincente nella grafica, ma è un porting semplicistico da Mac e non resta impresso

Simon Oliver di Handcircus è molto ottimista sul futuro dell'iPhone e il suo primo titolo, *Rolando*, potrebbe diventare uno dei primi che definiranno uno standard per la piattaforma

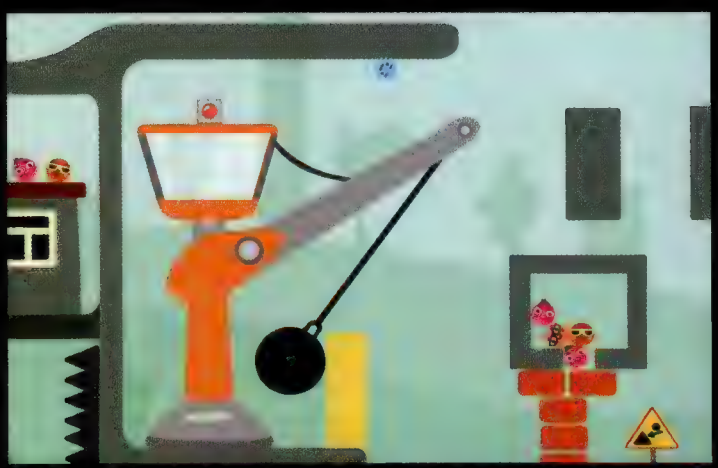
Permettere alle applicazioni di usare funzioni come la videocamera, il GPS e la connettività è un enorme passo avanti rispetto alla natura restrittiva delle implementazioni Java degli altri cellulari. Al contrario dell'N-Gage, non è una piattaforma tecnologica condivisa da un certo numero di apparecchi, ma si tratta di un singolo mezzo. Questo è vitale perché il consumatore capisca ed eviti una ulteriore frammentazione del mezzo stesso. Questa tendenza è già troppo diffusa nel mobile gaming".

E alcuni sviluppatori stanno già guadagnando parecchio. *Trism*, il primo gioco di Demeter, ha guadagnato 250.000 dollari dalla sua uscita a luglio. Demeter ha lasciato il suo lavoro e ora gestisce un piccolo studio che sta sviluppando altri cinque giochi. Un successo del genere non si era mai visto prima nella Storia dei giochi per cellulare fino al lancio della macchina Apple. "Abbiamo già visto che gli utenti dell'iPhone cercano molti più contenuti di quelli che normalmente richiede il tradizionale mercato dei cellulari", dice Farley. "Combinando questo dato con il 70 per cento di guadagno sulle vendite per lo sviluppatore, ci

"Gli utenti dell'iPhone cercano più contenuti che nei normali cellulari. Perciò è quasi certamente la piattaforma più proficua per i piccoli sviluppatori"

troviamo di fronte a una piattaforma che quasi sicuramente è quella che rende maggiormente ai piccoli team di sviluppo".

E sono i giochi come *Trism* che potrebbero mostrare la strada verso il futuro della piattaforma. I paragoni con DS e PSP potrebbero essere parte del problema, in effetti, perché creano false aspettative per questo apparecchio, aspettative non condivise probabilmente dal pubblico più 'casual' dell'iPhone, per il quale i giochi sono per lo più un bonus piacevole, ma che potrebbero condurre gli sviluppatori verso strade sbagliate. Della lineup iniziale sono stati i puzzle come *Trism* e il gioco musicale gratuito di Tapulous, *Tap Tap Revenge*, a essersi trovati meglio sulla piattaforma, mentre offerte più complesse come il gioco per Mac *Cro-Mag Rally* di Pangea Soft, o il porting di *De Blob*, sembrano del tutto fuori posto. Il segreto per sviluppare bene su iPhone



Rolando può somigliare a *LocoRoco*, ma a quanto pare sarà un gioco molto originale. I controlli hanno visto molte imitazioni, ed è un segno promettente, considerando che l'iPhone manca ancora di uno standard

Sottocosto e si sa

Il basso prezzo del kit di sviluppo, insieme alla necessità di avere i loro lavori pubblicati al più presto su iTunes, ha portato molti sviluppatori a far uscire giochi totalmente gratuiti. La presenza di titoli pubblicitari come *iPint* di Carling fa pensare almeno a un possibile futuro per la piattaforma, ma molti piccoli sviluppatori usano i titoli gratuiti per mostrare una demo, anche se le regole di Apple proibiscono espressamente ogni forma di applicazione che possa indirizzare l'utente a una versione da pagare. Quanto alle applicazioni a prezzo pieno, le cifre sono incredibili: *Tap Tap Revenge* ha ottenuto oltre un milione di download nel suo primo mese.

Giochi per iPod

Mentre l'iPhone continua a vedere i suoi giochi definiti da piccoli e piccolissimi sviluppatori, il venerabile iPod ha una lineup in costante crescita con contributi da parte di compagnie piuttosto grandi, tra cui EA, Namco e perfino Square Enix. Sebbene la durata delle batterie non possa garantire performance soddisfacenti, i titoli per iPod hanno successo o falliscono attraverso uno schema di controllo che si basa sulla ruota direzionale e sul pulsante di selezione. *Peggle* di Popcap è perfetto per l'hardware in questione, seguito a ruota da *Phase* di Harmonix, praticamente un prototipo del software di tracciatura automatica delle note del noto sviluppatore, capace di trasformare qualsiasi libreria di iTunes in una serie di corsi di *Amplitude*. Interessante è anche lo strano *Song Summoner: The Unsung Heroes*, un GdR a turni di Square Enix che offre una campagna solida, anche se un po' effimera. Un po' meno piacevole il porting di *Sonic The Hedgehog*, fallimento prevedibile, per via di un mezzo che non si presta troppo al genere.

Phase (in alto) trasmuta la musica in livelli, e *Song Summoner* la trasforma in archetipi tradizionali del fantasy nipponico

Rolando, con oltre 30 livelli, potrebbe diventare un'offerta ambiziosa. Le batterie dell'iPhone potrebbero costituire la sua sfida più grande, tuttavia

potrebbe essere ignorare l'hype e l'hardware e trattarlo come un normale cellulare, insomma.

"Credo che la domanda fondamentale da chiedersi come sviluppatori non sia 'che tipo di gioco vogliamo fare per questo apparecchio?', ma 'che tipo di gioco vuole chi sceglie il mobile gaming?'", afferma Farley. "Alla fine, l'iPhone è un telefono, perciò è difficile che molti utenti lo comprino solo pensando ai suoi giochi. Giocheranno per brevi periodi, mentre vanno in giro, e già si è capito che sarà questo tipo di giochi ad avere successo. Questo, per lo meno lo spero, darà a quelli di noi che hanno investito anni di lavoro a sviluppare giochi per cellulari un vantaggio iniziale sugli altri team".

Ivan Villavicencio, fondatore della IVRealms, concorda: "L'iPhone è prima di tutto un oggetto di comunicazione. Il DS e la PSP sono console portatili. Per l'industria dei videogiochi, è facile impacchettare giochi tradizionali e cercare di venderli anche su iPhone. È esattamente quello che stiamo vedendo adesso, con la prima ondata di giochi. Ma i veri capolavori saranno i giochi che pensano fuori dagli schemi e ragionano su ciò che di unico l'iPhone ha da offrire".

E ci sono già dei segni che mostrano quanto gli sviluppatori vogliano usare la loro creatività su iPhone. Realtime Associates, una casa di sviluppo che risale addirittura ai tempi dell'Intellivision, al momento sta lavorando su *Soul Trapper*, un giallo che sfrutta le capacità dell'iPhone come iPod e che difficilmente vedremo su qualsiasi altra piattaforma, mentre l'imminente *Rolando* di Oliver offrirà con tutta probabilità una necessaria iniezione di stile alle applicazioni finora più funzionali che altro dell'App Store. Nel frattempo il suo publisher, la nuova casa del veterano di EA Neil Young, la ngmoco, si sta posizionando come 'first party spirituale' della piattaforma Apple [vedi box 'Hello moco']. In modo più tangibile, la compagnia di Demeter, Demiforce,

sta creando Onyx Online, un client gratuito che permetterà agli sviluppatori di creare leaderboard standard, liste amici e premi di vario tipo, con la speranza di offrire al mondo ancora caotico di iPhone un po' di quella chiarezza che Steam ha portato nel mercato del PC.

Villavicencio negli ultimi tempi considera Apple stessa la chiave del successo. "Sarà proprio Apple, col suo supporto agli sviluppatori migliori, con il miglioramento della qualità e l'eliminazione delle applicazioni inutili, a permettere all'iPhone di trovare il suo spazio", dice, suggerendo che anche la grande promessa di questa piattaforma di essere un enorme ambiente senza regole dove chiunque possa fare un gioco sia parte del problema.

Come si sa, l'idea di Apple che entra nel mercato dei videogiochi è qualcosa che ha tolto il sonno a Microsoft, Sony e perfino Nintendo negli ultimi cinque anni. Questo significa che, nonostante i miracoli finanziari che l'App Store ha realizzato, c'è ben poco da temere per le case di console tradizionali. Apple ha tirato fuori una piattaforma, ma deve ancora prenderne davvero il controllo e sembra ben felice di permetterle di definirsi da sola. Per quanto riguarda l'hardware, difficile pensare di essere di fronte a un nuovo capolavoro del futurismo. Con l'iPod, Apple ha cambiato l'industria della musica, ma doveva solo confrontarsi col metodo con cui la musica veniva confezionata e venduta, non doveva certo dire agli artisti come creare le canzoni. Con l'iPhone, si ritrova nella situazione opposta: il canale per acquistare esiste ed è già rodato, e la gente non vede l'ora di usarlo, ma è abbastanza chiaro che senza la necessaria guida molti creatori non sapranno bene cosa fare. Il risultato è che parecchi di loro stanno facendo di tutto e di più, saturando il mercato in modo insostenibile. Una compagnia che sa guardare avanti come Apple di sicuro si starà chiedendo che futuro abbia una situazione del genere.

Diamanti nel fango

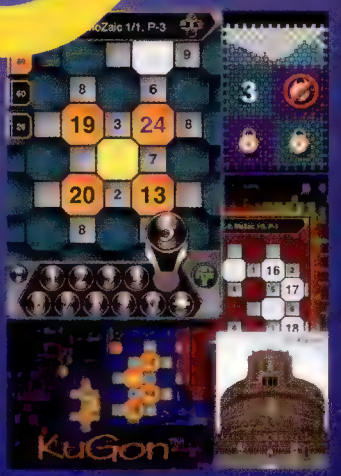
Nonostante non tutte le applicazioni dell'App Store brillino per genialità, qualche capolavoro già sta iniziando a emergere

STAR WARS: IL POTERE DELLA FORZA
Publisher: THQ

Forse non spettacolare, *Il Potere della Forza* può almeno contare sull'intera trama del gioco originale stipata nell'iPhone. I poteri della Forza si controllano abbastanza bene su touch screen, ma il combattimento è un po' semplicistico. Considerando poi che in 50 minuti si finisce completamente, non c'è tempo di entusiasmarsi.

TRISM
Publisher: Demiforce LLC

Un puzzle in cui l'angolazione dei nuovi blocchi dipende da come state tenendo l'iPhone. Con questa sua nota originale, *Trism* è subito diventato un successo. Le vendite alle stelle sono testimonianza di una meccanica di gioco raffinata e piacevole, mentre le leaderboard online e i premi rendono questo titolo il banco di prova dei più recenti giochi per iPhone.

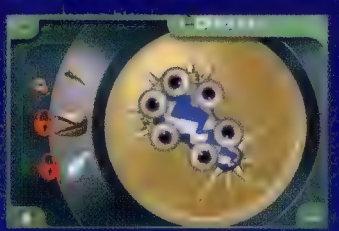


KUGON
Publisher: IVRealms

In parte test di matematica, in parte quiz e in parte Sudoku. In questo modo, *KuGon* resta sempre sorprendentemente originale. La sua presentazione austera e l'accento posto su fredde e difficili capacità matematiche potrebbe farlo sembrare un po' troppo impegnativo, ma per chi vuole qualcosa di maturo ed elegante, questo gioco è perfetto. Chi volesse provarlo può scaricare gratuitamente *KuGon Lite*.

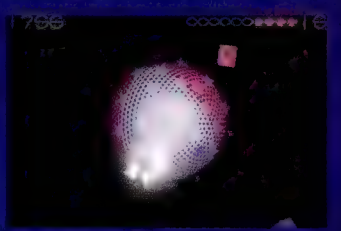
DIZZY BEE
Publisher: Igloo Games

Dizzy Bee sembra una clip art, ma è colorato, allegro e sorprendentemente divertente. Muovendo l'iPhone si conduce Dizzy attraverso i labirinti, mentre il testo su schermo che ruota a seconda dell'angolazione del cellulare indica la cura con cui questo gioco è stato assemblato. Ed è comprensibile, considerando che il designer Nathan Hunley è un veterano di DigiPen con esperienza in Giappone e Stati Uniti.



SPORE ORIGINS
Publisher: EA

Spore Origins prende come spunto la fase cellulare del simulatore di evoluzione di Will Wright e sembra una piacevole versione di *Fl0w* con un editor di creature primitive da sfruttare. La possibilità di caricare gli organismi nella Sporepedia è un tocco di classe e le parti di creature da usare sono parecchie. Peccato per i controlli molto spesso riottosi e fastidiosi.



NEWTONICA
Publisher: Fieldsystem

Se cercate un gioco che abbia davvero capito come sfruttare al meglio i controlli dell'iPhone in modo innovativo, *Newtonica*, solo apparentemente semplice e quasi primitivo, fa per voi. Non si tratta d'altro che di una sfera che deve essere ruotata per accordarsi ai colori delle meteore in arrivo, ma è un gioco impegnativo nella sua semplicità e con un'interfaccia così ovvia da non richiedere spiegazioni.

UN ANNO, CENTINAIA DI RECENSIONI. E UNA MANCIATA DI VINCITORI

Dopo l'esaltazione del 2007, anno che ha visto l'affermazione di due nuove console e l'arrivo di ben tre 10 consecutivi sulla nostra rivista, il 2008 sembrava partito in controtendenza. Ma ora, arrivati alla fine e con altri 10 alle nostre spalle, possiamo affermare senza tema di smentita che la situazione si è ribaltata.

Era iniziata con un'industria videoludica alle vette dell'autostima, con vendite globali da record nella prima metà dell'anno e l'avvicinarsi di pietre miliari quali i nuovi *GTA* e *Metal Gear Solid*. Come rovescio della medaglia, da più parti si è gridato alla morte del videogioco PC, e l'E3, il Tokyo Game Show e la Games Convention tedesca hanno mancato di consegnare le apoteosi di annunci shock e titoli esplosivi in cui molti speravano, mentre nemmeno tre MMOG pesantemente pubblicizzati e ampiamente finanziati (*Warhammer Online*, *Tabula Rasa* e *Age of Conan*) sono riusciti a decifrare il segreto che rende *World of Warcraft* tanto irraggiungibile.

Vi presentiamo gli Edge Awards, i riconoscimenti tributati dalla nostra prestigiosa controparte inglese ai migliori giochi dell'anno appena trascorso. In conclusione, **Game Pro** dà il proprio contributo con altri titoli che hanno reso questo 2008 una delle più grandi annate del videogioco, e ricorda l'appuntamento nostrano con l'Italian Video Game Award, il premio delle riviste del gruppo Sprea Editori.

PREMIO EDGE 2008 PER

MIGLIOR GIOCO

LITTLEBIGPLANET

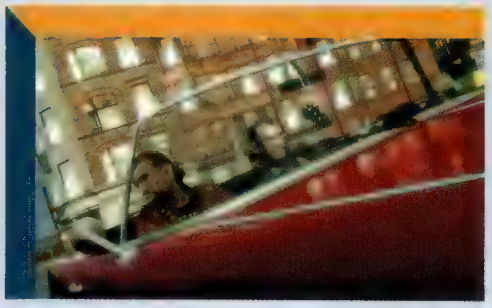
FORMATO: **PS3** PUBLISHER: **SCE** SVILUPPO: **MEDIA MOLECULE**

Se avete giocato a *LBP* con un bambino al fianco conoscerete la sua capacità di catturare entrambi per motivi diversi. Probabilmente il bambino ne amerà soprattutto il senso di movimento, l'allegria e la sensazione tattile; nel frattempo, voi cercherete di capire come il livello sia stato creato e vi metterete alla prova con salti temerari e puzzle impossibili. Ma starete giocando assieme, a una generazione di distanza, lo stesso identico contenuto. *LBP* lo sa bene e supporta egualmente il gioco solitario quanto le partite con gli amici e con gli estranei. Questo prima ancora di considerare l'altra e più grande faccia di *LBP*, che propone ulteriori numerose motivazioni. I designer costruiranno classici livelli da un punto A a un punto B, gl'ingegneri inventeranno macchine di straordinaria complessità, i registi metteranno in scena machinima e i fanboy ricreeranno con amore i giochi del cuore. La qualità multidimensionale dell'esperienza vale a *LBP* il titolo di gioco dell'anno.

RUNNER-UP

GRAND THEFT AUTO IV

FORMATO: **360, PS3** PUBLISHER: **ROCKSTAR** SVILUPPO: **ROCKSTAR NORTH**



Liberty City è il nuovo paradigma del mondo aperto, pur non costringendo il giocatore ad abbandonarsi al nichilismo delle triviali carneficine che spesso funestano il genere. Rockstar ha confezionato piuttosto sulle ceneri del Sogno Americano una storia potente, alternativamente malinconica e ferocemente caustica. Anche ciò viene comunque oscurato dalla città stessa, il miglior personaggio mai apparso in un *GTA* ad oggi.

RUNNER-UP

FABLE II

FORMATO: **360** PUBLISHER: **MICROSOFT GAME STUDIOS** SVILUPPO: **LIONHEAD**

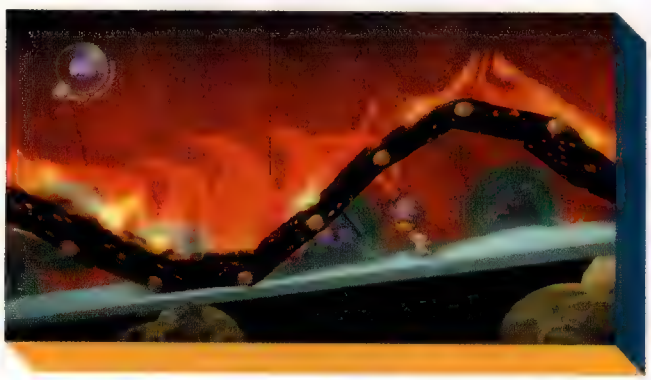
Dimenticate le asserzioni di Molyneux sul vero amore: il più grande rapporto sentimentale in *Fable II* è quello tra Lionhead e il giocatore. C'è mai stato un gioco più ansioso di premiare? Nessuna scelta in Albion porta alla sconfitta. Anche all'incombere delle decisioni più difficili vi saranno garantiti esiti interessanti. Lionhead è finalmente riuscita a produrre un gioco in cui alla scelta segue un effetto, profondo e profondamente affascinante.

PREMIO EDGE 2008 PER

MIGLIOR INNOVAZIONE

LITTLEBIGPLANET

FORMATO: **PS3** PUBLISHER: **SCE** SVILUPPO: **MEDIA MOLECULE**



Quando gli sviluppatori iniziarono ad allegare editor ai loro giochi, da *Pinball Construction Set* a UnrealEd, aggiunsero un nuovo livello di profondità all'esperienza assieme a nuovi problemi. Come unire accessibilità e un potere sufficiente a raggiungere valori produttivi simili a quelli dei livelli costruiti professionalmente? Fino a *LittleBigPlanet*, nessuno aveva trovato la risposta. L'editor di Media Molecule trova l'equilibrio apparentemente senza sforzo evitando di dar l'impressione di utilizzare Photoshop con un pad. È certamente difficile manipolare gli oggetti posizionati sullo sfondo e più volte sarà necessario improvvisare una soluzione, ma molto del fulcro sta proprio in questo. L'attrezzatura di *LittleBigPlanet* trasforma la creazione dei livelli in un atto fisico d'artigianato: tangibile e logico per i neofiti e al contempo tanto dettagliato da permettere agli autori più smaliziati di realizzare livelli che superino addirittura quelli di Media Molecule. Il risultato è un editor coinvolgente quanto lo stesso giocare.

RUNNER-UP

LA NUOVA ESPERIENZA XBOX

FORMATO: **360** PUBLISHER: **MICROSOFT** SVILUPPO: **INTERNO**

Un tempo le console erano immutabili, invariate fino alla morte dei loro circuiti interni. Con questa generazione, i produttori di hardware sono riusciti ad aggiornare caratteristiche e funzioni grazie agli aggiornamenti del firmware. Con la NEX, Microsoft è riuscita persino a evolvere quest'idea trasformando l'Xbox 360 in un punto cruciale del suo ciclo vitale per aumentarne l'appeal. La forza della compagnia nella gestione dei network assicura alla piattaforma un futuro brillante.

RUNNER-UP

LEFT 4 DEAD

FORMAT: **360, PC** PUBLISHER: **VALVE** SVILUPPO: **INTERNO**

L4D fa per il co-op ciò che *Portal* aveva fatto per i puzzle game un anno esatto fa, aggiungendo una componente narrativa carismatica a un genere che ne è solitamente privo. *L4D* disperde il chiacchiericcio e le facezie fuori contesto con l'inarrestabile bisogno di collaborazione, di collegare ogni interazione al mondo terrificante e metodicamente progettato in cui si ambienta. Nel farlo, monta la tensione come pochi altri titoli, e fa sì che ogni giocatore la provi.

PREMIO EDGE 2008 PER

MIGLIOR DESIGN VISIVO

LITTLEBIGPLANET

FORMATO: **PS3** PUBLISHER: **SCE** SVILUPPO: **MEDIA MOLECULE**

È bizzarro che uno dei concetti più astratti per un gioco (bambole di tela animate in mondi platform generati dagli utenti) sia stato reso con una delle grafiche in tempo reale più realistiche mai viste. Tutto perfettamente coerente per un gioco tanto votato alla rappresentazione delle qualità dei materiali, che *LittleBigPlanet* comunica con raffinatezza dalla rigidità del vetro alla morbidezza del tessuto imbottito, dalle guizzanti lingue di fuoco alle scintillanti bordature dorate di una stoffa. Il contributo dell'illuminazione è consistente, tra la nebbia, le ombre e i colori. Assommata alla perizia tecnica si trova la smisurata immaginazione di Media Molecule, che sposa divinità indiane e teschi da Giorno dei Morti messicano a geroglifici e macchinari sudici: così *LittleBigPlanet* prende vita, una vita che si è già dimostrata abbastanza malleabile, nelle mani dei giocatori, da formare paesaggi surreali e castelli ventosi, case infestate ed edifici moderni. Un vero trionfo.

RUNNER-UP

STREET FIGHTER IV

FORMATO: **COIN'OP** PUBLISHER: **CAPCOM** SVILUPPO: **INTERNO**

Le reinvenzioni 3D dei classici bidimensionali si traducono spesso nella vittoria di questi ultimi sui tentativi di portarli nell'era moderna. *SFIV*, invece, raggiunge un successo totale. Il suo stile artistico gioca sui punti di forza dei ricchi frame d'animazione che componevano i suoi ascendenti e li fa risaltare nelle tre dimensioni con splendidi tocchi d'autore: spruzzi d'inchiostro e drammatiche zoomate sulle mosse Ultra.

RUNNER-UP

FAR CRY 2

FORMATO: **360, PC, PS3** PUBLISHER: **UBISOFT** SVILUPPO: **UBISOFT MONTREAL**

I ricordi più durevoli di *Far Cry 2* saranno quelli del suo mondo, un ritratto autentico dell'Africa dall'aspetto organico per quanto appositamente costruito, come qualsiasi scenografia videoludica. I suoi ondeggianti mari d'erba si trasformano credibilmente in giungla, le scarpate in deserti, contribuendo a rafforzare la sensazione di trovarsi in un luogo specifico. Una tale bellezza naturale è sufficiente a distogliere l'attenzione dalla sua straordinaria ostilità.

PREMIO EDGE 2008 PER

MIGLIOR DESIGN SONORO

DEAD SPACE

FORMATO: **360, PC, PS3** PUBLISHER: **EA** SVILUPPO: **EA REDWOOD SHORES**

Le imboscate più tremende di *Dead Space* non vengono dalle ombre, ma dai vostri speaker. Il tintinnio delle catene e il gocciolio dell'acqua, il tamburellare di pentole abbandonate, il sordo sbuffo di uno sparo a gravità zero: EA ha riempito il suo diabolico horror di suoni insuperabili. La colonna sonora di Jason Graves comunica l'immensità della Ishimura un istante, claustrofobia il successivo, passando tra i due stati opposti senza interruzione. Per ogni idea rubata ai maestri dell'orrore c'è qualcosa di nuovo e coraggioso. Il respiro affannoso del protagonista Isaac Clarke indica i livelli d'ossigeno nei serbatoi, il battito del cuore la sua salute, e quando l'aria viene risucchiata fuori dalla nave incombe il più pericoloso dei suoni: il silenzio. Se non altro, questo sarà ricordato come il gioco che ha reso il lusso una necessità: avventurarsi nei suoi meandri con un impianto inferiore al 5.1 è come giocarlo con un casco da astronauta indosso.

RUNNER-UP

GRAND THEFT AUTO IV

FORMATO: **360, PS3** PUBLISHER: **ROCKSTAR** SVILUPPO: **ROCKSTAR NORTH**

Che vi stiate aprendo un varco tra i pedoni ascoltando gli acuti di Count Basie o la disco punk di LCD Soundsystem, la tracklist di *GTAIV* soddisfa senza fallo la definizione di *coolness* musicale, ma la sua bellezza non si ferma qui. Dalla rarità delle ripetizioni nei dialoghi alla sinfonia dei clacson, dello stridio dei freni e del basso mormorio dei motori, il design audio di *GTAIV* evoca i rumori della città con fedeltà superiore.

RUNNER-UP

NO MORE HEROES

FORMATO: **Wii** PUBLISHER: **RISING STAR GAMES** SVILUPPO: **GRASSHOPPER MANUFACTURE**

Un riff è la base del sonoro di *No More Heroes*. Un singolo riff che viene ripreso e rielaborato in svariate salse, dal J-pop al lounge jazz e che Travis non può impedirsi di fischiettare. La magia è però nei dettagli: il tintinnio delle monete che fuoriescono dai nemici, jingle a 8-bit perfettamente inseriti nel mezzo della mischia e il ridicolo raschio delle moto. Una dichiarazione d'amore alla bit music in loop anni '80.

PREMIO EDGE 2008 PER

MIGLIOR HARDWARE

XBOX 360

ZPRODUTTORE: **MICROSOFT**

Nonostante i problemi hardware del 360 funestino ancora Microsoft come un cancro, nessuno dubiterebbe mai dei traguardi raggiunti dalla macchina negli ultimi dodici mesi. Una serie di tagli di prezzo ha reso il modello base la console casalinga di gran lunga più economica sul mercato, mentre le stime suggeriscono che a Xbox 360 vada anche il primato del software venduto con una media di 8,1 giochi per macchina, contro i 5,3 della PlayStation 3 e i 5,5 del Wii. Per questi motivi, Xbox 360 rappresenta una scelta invitante per consumatori e publisher, in un periodo peraltro in cui Microsoft investe sforzi e denaro per ampliarne l'appetibilità con una nuova dashboard. Xbox Live resta nel frattempo imbattuto come servizio online su console, e il Video Marketplace ha raggiunto dimensioni tali da rivaleggiare con i fornitori di media online. Lo sviluppo continuo di Microsoft si è dimostrato intelligente ed estensivo, portando benefici a ogni utente.

RUNNER-UP

PLAYSTATION 3

PRODUTTORE: **SONY**

Anche Sony ha trasformato la PS3 tramite update, ma pochi di essi tradivano una visione che andasse al di là del raggiungere la concorrenza: caratteristiche come i Trofei rivelano una spiccata mancanza di carattere. La performance di PSN ancora costella di problemi le performance al lancio di titoli come *LBP* e *SOCOM*. Eppure, molti hanno sviluppato per la loro PS3 un forte attaccamento, forse forte quanto quello verso le sue antenate.

RUNNER-UP

Wii

PRODUTTORE: **NINTENDO**

Nel suo secondo anno di vita, le vendite del Wii non hanno mostrato segni di rallentamento. Ma se *Wii Fit* ha catturato un nuovo tipo di pubblico, la strada non è sempre stata in linea retta: pochi sviluppatori oltre Nintendo hanno colto il potenziale del Remote, e WiiWare resta il cugino povero degli altri servizi online. Ciò detto, è improbabile che 360 o PS3 arriveranno mai a insidiare la leadership del Wii.

PREMIO EDGE 2008 PER

MIGLIOR PUBLISHER

MICROSOFT GAME STUDIOS

GIOCHI: **FABLE II, GEARS OF WAR 2, NINJA GAIDEN II, LOST ODYSSEY, LIPS**

Lo scorso anno, Microsoft Game Studios si è resa responsabile di una serie di uscite tradizionali piuttosto forti, tra le quali *Halo 3* e *Mass Effect*, ma *Scene it?* e *Viva Piñata Party Animals* erano solo deboli tentativi di spingere Xbox 360 in un campo più vasto. Quest'anno, Microsoft ha creato una lineup decisamente più convincente per supportare le proprie ambizioni, soddisfacendo gli hardcore con *Lost Odyssey, Gears of War 2* e *Ninja Gaiden II* e, perlopiù con successo, attirando il mercato più casual con *Lips* e *Scene it? Box Office Smash*. *Fable II* e *Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts* sono versioni rinnovate di vecchie proprietà che emanano una maggiore attrattiva sulle masse mentre XBLA ha brillato di luce propria grazie alle uscite estive, che includono *Braid, Geometry Wars Retro Evolved 2* e *Galaga Legions*. La diversificazione e la qualità dell'offerta negli ultimi dodici mesi sono state decisive per rafforzare Xbox 360 come piattaforma.

RUNNER-UP

ELECTRONIC ARTS

GIOCHI: **BURNOUT PARADISE, BOOM BLOX, SPORE, DEAD SPACE, ROCK BAND 2**

EA è cambiata, e ora concede maggior libertà ai suoi sviluppatori. *Boom Blox, Spore, Mirror's Edge* e *Dead Space* sono in gran parte la riprova degli effetti positivi della nuova direzione, mentre *FIFA 09* ha finalmente eclissato *PES*. *Boom Blox* avrebbe potuto godere di un supporto migliore, e *Dead Space* si è vagamente smarrito nella calca di fine anno, ma la strada intrapresa è quella giusta. Il vero banco di prova sarà tuttavia il prossimo anno.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

GIOCHI: **LITTLEBIGPLANET, GOW: CHAINS OF OLYMPUS, BUZZ! QUIZ TV, GT5 PROLOGUE**

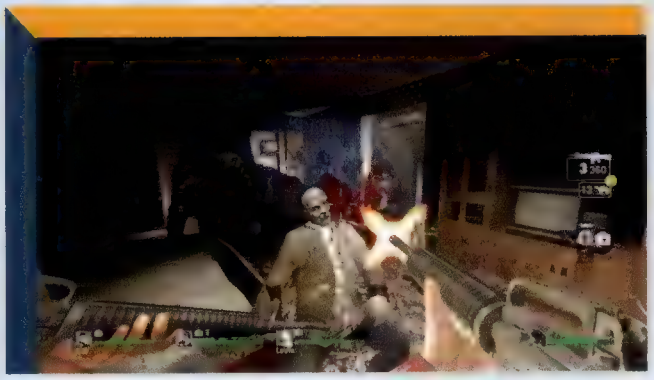
Non è stato un anno da ricordare per SCE, anche considerata la sua importanza per l'industria. Ciò nonostante *LBP* ha mantenutoalcune delle promesse fatte da Phil Harrison in merito alla PS3 prima della sua partenza, mentre le continue migliorie apportate a ritmo regolare a *GT5 Prologue* mostrano la dedizione di SCE verso i suoi fan. L'anno a venire si rivelerà senz'altro più interessante.

PREMIO EDGE 2008 PER

MIGLIOR ESPERIENZA ONLINE

LEFT 4 DEAD

FORMATO: **360, PC** PUBLISHER: **VALVE** SVILUPPO: **INTERNO**



In altri titoli, co-op significa dare occasionalmente una mano al proprio compagno. Ma Valve, col suo talento nel capire come tenere i giocatori sul filo del rasoio, ha realizzato un'esperienza in cui la cooperazione fonda sostanzialmente il gioco anziché costituire una semplice tattica. L'unico vero individualismo in *Left 4 Dead* è nella misura in cui si arriva a proteggere i propri compagni: veterani incalliti accompagnano stranieri terrorizzati e tremanti attraverso le ondate di zombie, morendo addirittura nel difenderli. Ogni aspetto del gioco contribuisce, dalla necessità di salvare e di essere salvati dagli altri alla superba costruzione del mondo, passando per i più minuti dettagli dell'HUD che tengono costantemente informati sulle condizioni del team. Nessun gioco online ha mai creato un così potente senso di responsabilità collettiva, o ci ha mai indicato su quali amici contare quando l'apocalisse dei non morti inevitabilmente giungerà.

RUNNER-UP

LITTLEBIGPLANET

FORMATO: **PS3** PUBLISHER: **SCE** SVILUPPO: **MEDIA MOLECULE**

Benché piagato al lancio da vari problemi tecnici, il gioco online di *LBP* è un divertimento sfrenato. Integrato impeccabilmente, passa rapidamente dalla collaborazione alla competizione ed è arricchito dall'eloquenza della vasta gamma di pose, espressioni e accessori del Sackboy; attaccare le foto scattate con PlayStation Eye nei livelli dà personalità. Non è usuale che il multiplayer guizzi così tanto di vita propria.

RUNNER-UP

GEARS OF WAR 2

FORMATO: **360** PUBLISHER: **MICROSOFT GAME STUDIOS** SVILUPPO: **EPIC GAMES**

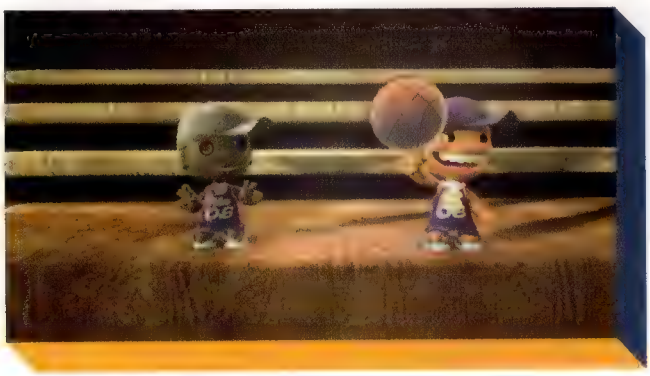
Non promette grandi numeri, né nuove modalità arrivano a infrangere le convenzioni del multiplayer competitivo e co-op, ma *Gears of War 2* punta alla qualità. Sguardo ben saldo sul gioco fortemente intimo che tanto aveva distinto il predecessore, ogni modalità è bilanciata per promuovere lavoro di squadra e strategia. Con l'aiuto di un sistema di lobby all'altezza dei migliori su console, Epic ha assicurato l'essenzialità della serie di *GOW*.

PREMIO EDGE 2008 PER

MIGLIOR SVILUPPATORE

MEDIA MOLECULE

GIOCO: **LITTLEBIGPLANET**



Solo 27 persone in Media Molecule hanno lavorato a *LittleBigPlanet* durante gli ultimi stadi del suo completamento; questo senza contare le frotte di specialisti di Rete, tester e traduttori di Sony, ovviamente, il che comunque non implica che l'invenzione di *LBP* non possa attribuirsi al piccolo gruppo in questione. 27 persone hanno progettato un'interfaccia che rende l'atto creativo divertente quanto giocare e confezionato un mondo videoludico di ipnotizzante fisicità. Hanno cercato in lungo e in largo le loro ispirazioni artistiche, ben al di fuori dei cliché su cui l'estetica videoludica troppo spesso si fossilizza, e creato una nuova mascotte per Sony nel processo. Hanno studiato i siti di social networking e trasportato in un ambiente ludico le modalità di condivisione di materiale e interazione tra la gente. Hanno prodotto una serie di livelli di per sé validi nella loro inventiva che funzionano anche da perfette guide per incoraggiare i giocatori a imbarcarsi nella loro personale avventura di design e costruzione.

RUNNER-UP

CRITERION GAMES

GIOCO: **BURNOUT PARADISE**

Con la sua briosa città aperta e le catene montuose che si occhieggiano in lontananza con tutta la fluidità dei 60Hz, *Burnout Paradise* è un'eccellente esibizione dell'esperienza tecnica e di design in Criterion, ma non è questa la sola ragione per cui lo studio si è affermato tra i migliori del mondo negli ultimi 12 mesi. Producendo update gratuiti che hanno esteso ed espanso l'originale, Criterion ha infatti mostrato una generosità non comune e un profondo orgoglio per il proprio lavoro.

RUNNER-UP

ROCKSTAR NORTH

GIOCO: **GRAND THEFT AUTO IV**

Rockstar North sfoggia da molto la propria valenza culturale, ma questa generazione ha lanciato lo studio nel firmamento. La nuova Liberty City è viva come nessun mondo videoludio è mai stato e, nel complesso, *GTAIV* raggiunge nuove vette di qualità produttiva, dal doppiaggio al modello di guida dei veicoli. Il traguardo di Rockstar North sta nell'incredibile coerenza con cui ha assemblato questo progetto realmente multimediale.

GLI ALTRI PREMI DEL 2008

TUTTA LA GLORIA VA AI GRANDI, MA A VOLTE SONO LE PICCOLE COSE A FARE LA DIFFERENZA. ECCO UN ELENCO DI QUELLE CHE, A MODO LORO, HANNO SEGNATO IL 2008

MIGLIOR ESPRESSIVITÀ?

GEARS OF WAR 2

FORMATO: **360** PUBLISHER: **MICROSOFT GAME STUDIOS** SVILUPPO: **EPIC GAMES**

Non è un caso che la storia di *GOW2* sia tanto scialba, visti la ricchezza e il significato dei dialoghi di Dominic Santiago. Euforico: "Ne vuoi un po', verme gigante? E tu?". Pensieroso: "Ne volete un po', bestiacce? Oh, anche tu?". Distrutto: "No, lei non può essere...! Ne vuoi un po', sarcofago di metallo?". Versatilità invidiabile.

MIGLIOR FLOP

BOOM BLOX

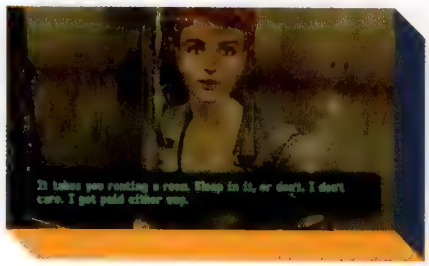
FORMATO: **Wii** PUBLISHER: **EA** SVILUPPO: **EA LA**

Caro *Boom Blox*. Anche se il grande capo Riccitiello dice che hai raggiunto le aspettative di vendite interne, meritavi più delle 60.000 copie vendute nel tuo primo mese negli Stati Uniti. Forse è accaduto perché sei stato mandato contro *GTAIV* e *Smash Bros Brawl*. Forse EA non ti ha pubblicizzato a dovere. Ma ti amiamo ugualmente, e se non altro sei andato abbastanza bene da permettere un sequel.

SCENA DI SESSO MENO SODDISFACENTE

FALLOUT 3

FORMATO: **360, PC, PS3** PUBLISHER: **BETHESDA** SVILUPPO: **INTERNO**

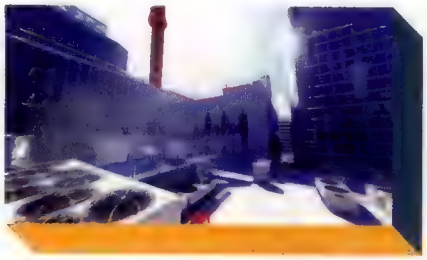


Che GdR sarebbe senza una donna di malaffare da portare a letto? Non che ci servano QTE in stile Hot Coffee, ma stendersi vetiti su un letto prima che lo schermo si dissolva in bianco e risvegliarsi, spesso mentre l'oggetto del nostro desiderio ancora cammina per la stanza, ridefinisce il concetto di 'asettico'. Almeno, in *Fable II* è possibile contrarre malattie a trasmissione sessuale.

EDIZIONI SPECIALI PIÙ SPECIALI

ELECTRONIC ARTS

GIOCHI: **MIRROR'S EDGE, DEAD SPACE**

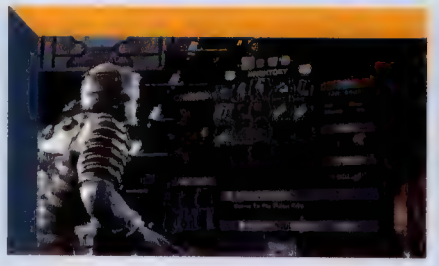


Una PS3 metallizzata, una action figure del PipBoy, un box a forma di pistola e una replica di Lancer: quest'anno pareva che tutti si fossero messi d'impegno per sommergerci di gadget da vendere un rene. La palma va a EA, con la sua borsa da corriere di *Mirror's Edge* a 100 euro (meno trendy nella vita reale rispetto al gioco) e il box di *Dead Space* a 120.

HUD MEGLIO INTEGRATO NEL GIOCO

DEAD SPACE

FORMATO: **360, PC, PS3** PUBLISHER: **EA** SVILUPPO: **EA REDWOOD SHORES**



Ansiosi d'immergere i giocatori nei loro mondi, gli sviluppatori tendono a minimizzare le interfacce come se ne vergognassero, rivelandole solo quando necessario. *Dead Space* integra lo HUD nel mondo di gioco: la tuta di Clarke ne mostra la salute, le sue pistole le munizioni e l'inventario viene proiettato negli ambienti. Tutto con fedeltà e senza perdita di funzionalità.

RITORNO PIÙ TRISTE

PHOENIX WRIGHT

GIOCO: **APOLLO JUSTICE: ACE ATTORNEY**

Rincontrare un personaggio leggendario in una serie che ha cambiato il proprio cast dovrebbe essere il sogno di ogni fan. Ma vedere Phoenix Wright trasformato da avvocato in giocatore d'azzardo fa cadere ogni speranza cresciuta in climax nella precedente trilogia. Capcom avrebbe dovuto trovare il coraggio di staccarsi totalmente dal passato.

MIGILIOR ALLEGATO D'AUTORE

PETER MOLYNEUX

GIOCO: **FABLE II**

È stato l'anno della lettera dallo sviluppatore. *Riff: Everyday Shooter* era accompagnato da una missiva di Jon Mak, *Braid* da una FAQ di Jonathan Blow. Ma la gloria va a Peter Molyneux, per aver scritto una serie di appunti inviati assieme a *Fable II* sulle modalità per recensirlo, e per aver addirittura offerto il proprio punteggio (9/10) in un'intervista successiva.

CAPPELLI BAGNATI

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

FORMATO: **360, PC, PS3** PUBLISHER: **UBISOFT** SVILUPPO: **GEARBOX**

Gearbox ha forse prodotto un titolo generalmente insignificante dalla qualità discontinua, ma nessun altro gioco ha ancora eguagliato l'effetto bagnato sugli elmetti di *Hell's Highway*. Enormi investimenti devono essere stati fatti in shader speciali per l'Unreal Engine 3: ora aspettiamo un titolo che sfrutti appieno la tecnologia umidificante per i copricapo.

CUT SCENE PIÙ LUNGHE

METAL GEAR SOLID 4

FORMATO: **PS3** PUBLISHER: **KONAMI** SVILUPPO: **KOJIMA PRODUCTIONS**

Un premio alla quantità, fortunatamente sorretta da una qualità fuori parametro. I pronostici sulla lunghezza delle cut scene di *MGS4* erano argomento ampiamente dibattuto con intenti parimenti polemici e favorevoli, ma il risultato finale batte probabilmente ogni aspettativa anche grazie alla geniale trovata dei briefing, con la loro possibilità di decidere quanto e cosa seguire delle lunghissime spiegazioni tra le missioni.

TITOLO MENO ATTRAENTE

PENUMBRA: BLACK PLAGUE

FORMATO: **PC** PUBLISHER: **PARADOX GAMES** SVILUPPO. **FRICTIONAL GAMES**

Penumbra: Black Plague ha probabilmente uno dei titoli meno attraenti della Storia del videogioco. Una parola latinizzante e la menzione di una malattia che uccise 75 milioni di persone nel quattordicesimo secolo. Se avesse venduto, forse l'anno prossimo avremmo potuto attenderci capolavori del calibro di *Psoriasi Guttata* o *Erpes Labiale*.

COSA PIÙ STUPIDA IN CONDEMNED 2

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

FORMATO: **360, PS3** PUBLISHER: **SEGA** SVILUPPO: **MONOLITH PROD.**

Un premio al punto in cui nonsense e disavventura diventano commedia. Se dovessimo scommettere, diremmo che Ethan Thomas non si aspettava una sequenza in cui, dopo aver superato un'armatura semovente, un'armata di bambole esplosive, un mago folle e un orso infuriato, avrebbe dovuto far esplodere delle teste urlando loro contro. La cosa ha sorpreso anche noi.

OBIETTIVO LETTERARIO

FAR CRY 2

FORMATO: **360, PC, PS3** PUBLISHER: **UBISOFT** SVILUPPO: **UBISOFT MONTREAL**

Pochi giochi sono tanto fieri nel dichiarare la lista dei libri 'impegnati' letti dagli sviluppatori quanto *Far Cry 2*. La sua imperturbabile traversata di Cuore di Tenebra e Al di là del Bene e del Male è compendiata da doppiatori instancabilmente ansiosi di snocciolare la prossima frase colta; in caso non lo aveste notato, un paio di Obiettivi pescano a piene mani dall'opera di Conrad.

MIGLIOR PEGGIOR GIOCO

ALONE IN THE DARK

FORMATO: **360, PC** PUBLISHER: **ATARI** SVILUPPO: **EDEN GAMES**

Quasi nessuna caratteristica di *Alone in the Dark* è priva di problemi consistenti: il combattimento, i controlli, la storia, il design del mondo. Rigido e impacciato, qua e là grezzo e costellato di bug. E nonostante questo è un gioco potente, graziato da un nucleo di sequenze ben ritmate e suggestive. *AITD* frustra, anche per il pensiero di ciò che avrebbe potuto essere.

MIGLIOR ATTO IMMORALE

FALLOUT 3

FORMATO: **360, PC, PS3** PUBLISHER: **BETHESDA** SVILUPPO: **INTERNO**

Fino a che punto odiate i soliti PnG ostili e scostanti? Abbastanza da fare amicizia coi loro nemici? Abbastanza da massacrare i loro nemici, rubare un nano da giardino e usarlo per fracassare il cranio dei loro amici? Abbastanza da tranciare di netto le loro teste facendole precipitare giù da cinquanta piani? Qui avete a disposizione una bomba atomica inesplosa.

MAGGIOR NUMERO DI INGESTIONI ACCIDENTALI

FABLE II

FORMATO: **360** PUBLISHER: **MICROSOFT GAME STUDIOS** SVILUPPO: **LIONHEAD**

Siete in piedi a fianco del vostro cane, che ha appena scovato un baule. Premete destra sul D-pad per ringraziarlo, ma proprio in quel momento si sposta, cambiando il comando da 'carezza' a 'mangia torta'. Improvvisamente siete più grassi e col disperato bisogno di una cura dimagrante. È proprio vero: nuovi dilemmi entrano nel videogioco.

PREMIO GAME PRO 2008 PER

PIÙ ALTO VALORE CULTURALE

METAL GEAR SOLID 4

FORMATO: **PS3** PUBLISHER: **KONAMI** SVILUPPO: **KOJIMA PRODUCTIONS**

Criticato e mal compreso (come molte altre opere d'arte) per quelle che vengono considerate concessioni alle velleità registiche del suo unico padre Hideo Kojima, *Metal Gear Solid 4* è una miniera di tematiche complesse e delicate mai liquidate con leggerezza e sempre messe sul tappeto con acume, che si tratti di questioni d'attualità, come l'economia della guerra che caratterizza il mondo di gioco, o di riflessioni legate alla natura del medium, come il controllo delle proprie azioni e il libero arbitrio o la necessità di lasciarsi alle spalle il passato per andare avanti. Ancor più notevole è quando i due livelli s'intrecciano fino a diventare indissolubili, fondendo vero e falso, immaginario e concreto, gioco e realtà e generando trovate ludiche sorprendenti che riescono a veicolare con efficacia i messaggi dell'autore, utilizzando sezioni speciali e QTE in modo fresco e potente. Infine, ci si ritrova tra le mani un'opera di enorme significato, toccante e importante.

RUNNER-UP

GRAND THEFT AUTO IV

FORMATO: **360, PS3** PUBLISHER: **ROCKSTAR** SVILUPPO: **ROCKSTAR NORTH**

Non sono certo qualche sparatoria o una manciata di locali a luci rosse a rendere un gioco maturo, ma la compiutezza contenutistica. E *Grand Theft Auto IV* è ricco di spunti che non propone mai acriticamente, ma che passano per il malinconico disincanto del protagonista Niko Bellic, non una macchietta dell'est-europeo bensì un osservatore esterno dello sfacelo della cultura americana. In questo risiede la qualità che distingue il lavoro di Rockstar dai suoi dimenticabili cloni.

RUNNER-UP

NO MORE HEROES

FORMATO: **Wii** PUBLISHER: **RISING STAR GAMES** SVILUPPO: **GRASSHOPPER MANUFACTURE**

Un fuoco incrociato di citazioni e affettuose prese in giro del medium. Un'opera leggibile su più piani, il delirante omaggio allo spirito affine Quentin Tarantino da parte di un game designer che ha fatto dell'anarchia la sua firma. Fiotti di sangue sgorgano come geyser, rivelazioni epocali si concentrano negli ultimi secondi in un finale che pare creato a bella posta per beffeggiare il giocatore. Su tutto, l'autocoscienza del gioco e del suo autore sbalordiscono.

PREMIO GAME PRO 2008 PER

MIGLIOR AMBIENTAZIONE

FALLOUT 3

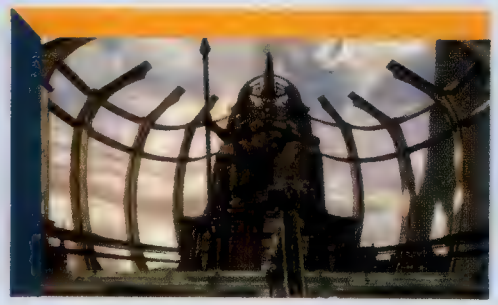
FORMATO: **360, PC, PS3** PUBLISHER: **BETHESDA** SVILUPPO: **INTERNO**

Per quanto il lavoro svolto con *Morrowind* e *Oblivion* possa apparentemente aver facilitato Bethesda nella costruzione del mondo di *Fallout 3*, i due acclamati episodi della serie post-atomica non solo avevano settato nuovi standard nel carisma dell'ambientazione e nella coerenza visiva, ma sono stati talmente amati e tanto a lungo che nessun fan sarebbe stato disposto a perdonare il minimo errore al terzo episodio. *Fallout 3* replica con un setting delle dimensioni giuste per ciò che intende rappresentare, non troppo grande né troppo ridotto, e ricco dei particolari più disparati, dall'elitario 'mondo nel mondo' della Vault 101, regolato da leggi immutabili e inflessibili, alla città di Megaton con i suoi Figli dell'Atomo, dalle pubblicità rètro e un po' naïf alle mostruosità mutanti à la Mad Max. È un universo morto, ma paradossalmente ricolmo di vita e di opportunità di scelta e permeato di vero carattere.

RUNNER-UP

TOO HUMAN

FORMATO: **360** PUBLISHER: **MICROSOFT GAME STUDIOS** SVILUPPO: **SILICON KNIGHTS**



Nonostante l'insuccesso del gioco, sarebbe folle non riconoscere l'enorme lavoro di documentazione e di rielaborazione che ha contribuito a delineare uno dei setting fantascientifici più interessanti del videogioco. Il mondo della mitologia norrena, con tutte le sue figure chiave, viene interpretato in chiave tecnologica trovando per ogni elemento una spiegazione, una collocazione, una giustificazione filologica.

RUNNER-UP

GRAND THEFT AUTO IV

FORMATO: **360, PS3** PUBLISHER: **ROCKSTAR** SVILUPPO: **ROCKSTAR NORTH**

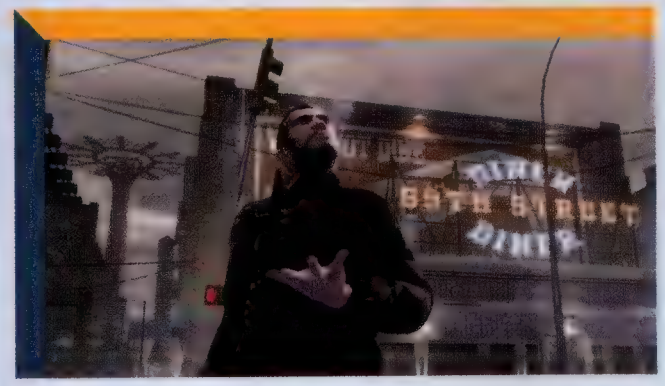
Innumerevoli dettagli di ogni tipo portano in vita Liberty City: la sua rete stradale, la distribuzione di locali, negozi, monumenti e punti d'interesse del crimine elaborata come se si fossero sviluppati spontaneamente senza la mano dei designer a piazzarli secondo la convenienza. Una perfetta ambientazione da dramma noir, che ammalia per la sua verosimiglianza senza rinunciare alla personalità d'un mondo di finzione.

PREMIO GAME PRO 2008 PER

MIGLIOR NARRAZIONE

GRAND THEFT AUTO IV

FORMATO: **360, PS3** PUBLISHER: **ROCKSTAR** SVILUPPO: **ROCKSTAR NORTH**



Tutti coloro che hanno vissuto le vicende di Niko sapranno che esiste una trama nel gioco, una crime story di ottima qualità che funge da filo conduttore per il proprio peregrinare. Ma la vera storia, in *Grand Theft Auto IV*, è quella che ci si costruisce da soli, giorno dopo giorno, passeggiando per le strade della città ed entrando in un cabaret che accende la propria curiosità, contattando gli amici al cellulare per fissare un appuntamento, intrecciando relazioni amorose e tenendo a bada l'incontenibile inconcludenza del cugino Roman, finendo in un ingorgo con la propria auto rubata a un povero sventurato e, sì, liquidando uno scagnozzo di una cosca rivale. Ogni partita è costellata di piccole scene quotidiane che rendono l'esperienza di un giocatore potenzialmente diversa da quella di un altro, e immergersi in questo mondo significa anche desiderare di immedesimarsi nel ruolo che viene chiesto di rivestire nel modo migliore possibile, creando una vita nella vita tanto più affascinante quante più sono le possibilità che si decide di cogliere.

RUNNER-UP

METAL GEAR SOLID 4

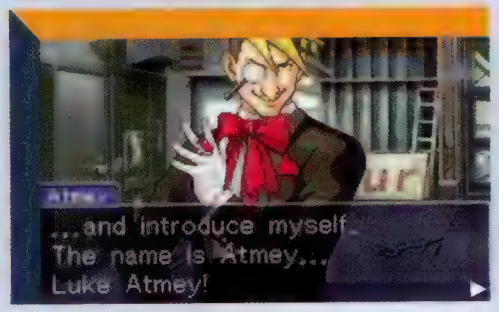
FORMATO: **PS3** PUBLISHER: **KONAMI** SVILUPPO: **KOJIMA PRODUCTIONS**

I candidati per le nomine al valore culturale e alla narrazione erano gli stessi. Abbiamo voluto riconoscere l'importanza delle tematiche trattate nel lavoro di Kojima prima d'ogni altra cosa, ma in verità l'intreccio della storia, supera tutti i predecessori. Ogni filo della trama viene ricollegato, ogni interrogativo risolto, ogni personaggio trova un degno epilogo alle proprie vicende personali. Incluso Snake, il vecchio soldato stanco della guerra.

RUNNER-UP

PHOENIX WRIGHT: TRIALS AND TRIBULATIONS

FORMATO: **DS** PUBLISHER: **CAPCOM** SVILUPPO: **INTERNO**



In modo simile a quanto fatto in *MGS4* (con le debite proporzioni), una storia sviluppatasi in direzioni impreviste trova qui una conclusione perfetta, che chiude i conti senza rinunciare a introdurre una caterva di nuovi personaggi nell'arco di soli cinque capitoli di gioco. Spicca su tutto un caso che, inaspettatamente, non parte da un omicidio. Per riservare, ovviamente, un clamoroso colpo di scena.

PREMIO GAME PRO 2008 PER

RIVELAZIONE DELL'ANNO

THE WITCHER ENHANCED EDITION

FORMATO: **PC** PUBLISHER: **ATARI** SVILUPPO: **CDPROJEKT RED**

Realizzato da uno sconosciuto (ma ora decisamente più quotato) team di sviluppo polacco, *The Witcher* ci ha stupito piacevolmente lo scorso anno con la sua rielaborazione del GdR occidentale e la sua ricchezza e articolazione. Risalendo per l'appunto la sua uscita al 2007 non avremmo potuto premiarlo in quest'edizione non fosse stato per l'intervento di CDProjekt stessa: la pubblicazione, cioè, della *Enhanced Edition*, versione definitiva del gioco non solo per esigenze di marketing ma per la reale entità del contenuto aggiunto e dei perfezionamenti apportati al codice purtroppo tutt'altro che perfetto del gioco. *The Witcher* ha ormai dimostrato di valere, ma l'uscita di un pacchetto così completo resta di per sé una graditissima sorpresa, specie se si considera come sia stato messo a disposizione per il download gratuito a tutti gli acquirenti della confezione originale. Questo, tuttavia, senza considerare che il cofanetto di *TWEE* varrebbe una seconda spesa da parte di tutti i fan.

RUNNER-UP

BURNOUT PARADISE

FORMATO: **360, PC, PS3** PUBLISHER: **EA** SVILUPPO: **CRITERION GAMES**

Criterion non ha mai mancato di apportare significativi ripensamenti alla sua serie principe, ma con *Burnout Paradise* ha voluto superare se stessa: un'esperienza totalmente priva di soluzione di continuità, aperta, senza compromessi che ne intaccassero l'immersività o interrompessero il flusso continuo dell'esplorazione di Paradise City. Poteva essere un disastro, si è rivelato un trionfo. Come se non bastasse, il team continua a supportare la sua creatura, mantenendo il mondo vivo e pulsante come dovrebbe.

RUNNER-UP

DEAD SPACE

FORMATO: **360, PC, PS3** PUBLISHER: **EA** SVILUPPO: **EA REDWOOD SHORES**

Pochi o nessun segnale lasciavano intendere che *Dead Space* sarebbe riuscito nel suo intento, soprattutto se aggiungiamo la diffidenza che da sempre circonda ogni singolo prodotto EA. A sorpresa, il lavoro di Redwood Shores non solo convince, ma offre una nuova dimensione d'orrore unendo il saccheggio delle fonti più quotate del genere a intuizioni nuove, che creano un'esperienza spaventosamente vivida e viscerale.

U.S. Gam

AUTOGESTIONE? L'ESRB SPIEGA COME FARLA

Il giorno dopo Thanksgiving, ovvero l'ultimo venerdì del mese di novembre, rappresenta per molti americani l'inizio della follia consumistica prenatalizia. Per nulla rallentati dall'abbuffata di tacchino del giorno precedente, milioni di fan dei saldi si riversano come zombie nei centri commerciali per approfittare delle offerte speciali del cosiddetto 'Black Friday', il giorno cioè in cui tutti i negozi registrano un fatturato positivo che veniva in passato segnato nei registri con inchiostro nero. Da quel giorno in poi, le vendite non fanno altro che aumentare fino alla fatidica data del 24 dicembre, ultimo giorno utile per le spese dei ritardatari. Da qualche anno a questa parte i videogiochi rappresentano una fetta consistente degli acquisti dei consumatori americani, molto più di quanto ormai non lo siano altre forme di intrattenimento come film e musica. Genitori e nonni in cerca del regalo perfetto per i loro bambini si lanciano in genere sull'ultimo gioco ispirato a film Disney e serie animate televisive, ma possono talvolta cadere in episodi di errato giudizio in cui bambini appena in grado di leggere vengono messi di fronte a contenuti decisamente riservati a un pubblico adulto. Per aiutare i genitori nella scelta dei videogiochi più appropriati c'è da anni l'ESRB, equivalente americano del sistema di valutazione PEGI esistente in Europa. Recentemente questa istituzione è tornata sulle prime pagine dei quotidiani e dei siti dedicati ai videogiochi grazie a una piccola rivoluzione nel suo meccanismo che ha scatenato una serie di voci discordanti. Per comprendere questo cambiamento, che ha messo in discussione perfino la validità della Costituzione americana, bisogna prima fermarsi un attimo sul funzionamento dell'ESRB.

La necessità di istituire un sistema come quello dell'ESRB è nata nei primi anni '90, quando i progressi tecnici delle nuove console hanno creato videogiochi violenti come *Mortal Kombat* e *Doom*, considerati all'epoca estremamente realistici. Per evitare le accuse di quei politici che avrebbero voluto portare il Senato all'approvazione di leggi restrittive nei confronti del nuovo medium, gli esponenti dell'industria dei videogiochi decisero di autoregolamentarsi e diedero vita appunto all'ESRB, un sistema di valutazione che avrebbe riportato sul retro di ogni videogioco la fascia di età più adatta ad apprezzarlo. Teoricamente non ci sarebbe alcun bisogno di un sistema come quello dell'ESRB: il primo articolo della Costituzione americana garantisce libertà di espressione a tutti i cittadini e impedisce al governo americano di esercitare un controllo su ciò che i singoli individui leggono, guardano, ascoltano o appunto giocano nel privato delle loro abitazioni. In pratica, però, le cose funzionano in tutt'altro modo: un videogioco privo di valutazione ESRB non ha alcuna speranza di vendere un numero consistente di copie, perché viene automaticamente scartato dalle maggiori catene di negozi di elettronica americane. Le compagnie produttrici di videogiochi hanno preferito quindi adattarsi e prendere confidenza con indici di valutazione e descrittori di contenuti.

Due versioni di *SingStar* a confronto: a sinistra quella americana con la valutazione ESRB, a destra quella europea con il giudizio PEGI

Il sistema dell'ESRB, perfino più specifico del nostro PEGI, è nato ispirandosi alla tradizionale valutazione dei film creata da Hollywood. I giochi sono stati divisi in sei categorie: C (prima infanzia), E (per tutti), E10+ (per tutti i giocatori dai 10 anni in su), T (adolescenti, dai 13 anni in su), M (giocatori 'maturi', dai 17 anni in su) e AO (adulti, dai 18 anni in su). Ognuna di queste categorie è poi accompagnata da una serie di fattori descrittivi, che offrono una migliore visione d'insieme sui contenuti del gioco. Si va da 'Gioco d'azzardo' a 'Umorismo volgare', da 'Uso di alcool' a 'Intensa violenza' e così via. Ci sarebbero insomma abbastanza informazioni da tranquillizzare anche il genitore più preoccupato, ma evidentemente questo non è sufficiente negli Stati Uniti ed è qui che l'ESRB ha deciso di operare la piccola rivoluzione di cui tutti parlano: il sito web dell'associazione è stato aggiornato in modo da dotare ogni gioco di una sinossi valutativa lunga una decina di righe. Si tratta in sostanza di mini-recensioni prive di giudizio critico sulle qualità video e audio del gioco in questione, che spiegano in dettaglio a cosa si riferiscono i fattori descrittivi incriminanti. L'uso di alcool, tabacco, droghe e perfino di un linguaggio forte vengono analizzati fin nei minimi particolari, riportando addirittura le imprecazioni in questione. Follia? A voler essere completamente onesti, c'è da dire che l'ESRB non si è inventata niente di nuovo in questo senso: un lavoro simile veniva già svolto in maniera eccellente

ocracy

a cura della nostra inviata dagli Stati Uniti **Elisa "Aelys" Di Fiore**

dal sito WhatTheyPlay.com, una guida per genitori che esiste già da oltre un anno. Si tratta insomma di una mossa più politica che pratica, come ha dimostrato l'unanime reazione positiva di senatori e membri del Congresso.

A quanto pare, infatti, l'ESRB è di nuovo preoccupata dalla minaccia della classe politica, da sempre portata ad accusare i videogiochi del comportamento irresponsabile di adolescenti e adulti americani. Quella che si respira negli Stati Uniti è una situazione di continua tensione, che vede contrapporsi due schieramenti opposti: da una parte quelli disposti perfino a modificare la Costituzione americana pur di acquistare un maggiore potere regolatore sui videogiochi e su chi li produce, dall'altra quei politici preoccupati che una mossa simile possa avere ripercussioni inaspettate su altre forme di intrattenimento e in generale su altri aspetti della vita americana. Se i videogiochi venissero dichiarati materiale pericoloso, al pari dell'industria della pornografia, lo stesso potrebbe accadere in futuro a media come musica e cinema. È un passo che pochi americani si sentono di fare, interessati come sono a salvaguardare il concetto di libertà individuale dalla presunta invadenza del governo. Proprio per questo motivo gli sforzi che alcuni politici hanno fatto per escludere i videogiochi dal primo articolo della Costituzione sono stati puntualmente bocciati dalle corti d'appello di diversi Stati. Il fatto che l'ESRB si sia data delle regole più severe rappresenta però un motivo di vanto per gli stessi politici, convinti di essere stati la causa di questo importante cambiamento. Personalità come Hilary Clinton non hanno perso occasione di manifestare il loro appoggio all'ESRB e gli organi legislativi di stati come New Jersey e Nebraska hanno perfino deciso di supportare l'operazione con spot pubblicitari che sensibilizzino i genitori prima degli acquisti.

Per quanto la classe politica si sia affrettata a dichiararsi favorevole alla mossa dell'ESRB, i giornalisti americani non sembrano condividere lo stesso entusiasmo. Uno dei maggiori problemi che l'introduzione delle mini-recensioni potrebbe portare è la famigerata presenza di 'spoiler' che rovinino ai giocatori la sorpresa del finale o di alcuni punti chiave di un gioco. Il timore è assolutamente fondato, visto che nel solo primo mese questa situazione si è già verificata almeno un paio di volte. I recensori dell'ESRB se la sono presa con alcuni dei titoli più attesi della stagione: la sinossi valutativa di *Fallout 3* riportava particolari che pochi giocatori avrebbero voluto conoscere prima di completare il gioco, mentre nel caso di *Resistance 2* è stato rivelato addirittura il finale (controllare per credere: le mini-recensioni sono ancora sul sito dell'ESRB in tutta la gloria dei loro spoiler). Da parte delle compagnie produttrici di videogiochi arriva invece una critica completamente diversa: le valutazioni dell'ESRB vengono spesso pubblicate ancor prima dell'annuncio ufficiale del gioco da parte della compagnia stessa. Questo ha portato talvolta a spiacevoli situazioni in cui giocatori un po' troppo curiosi controllavano quotidianamente il sito dell'ESRB alla ricerca di 'scoop' da pubblicare in Rete, come è successo con la versione PC di *Grand Theft Auto IV* e con la versione scaricabile di *Street Fighter Alpha* per PSP. La presenza delle nuove mini-recensioni ricche di dettagli rivelatori sulla trama del gioco non farebbe altro che peggiorare la situazione e proprio per questo motivo diverse compagnie si sono affrettate a richiedere all'ESRB l'introduzione di un sistema che permette loro di posticipare la pubblicazione della scheda valutativa di titoli non ancora annunciati fino a una data da concordare.

Con un paio di 'ritocchi al sistema' come quelli proposti sia dalle compagnie produttrici che dai giornalisti, il nuovo sistema di valutazione dell'ESRB potrebbe effettivamente rivelarsi un valido strumento per il pubblico e un grande aiuto nel tentativo di anti-demonizzazione dei videogiochi che l'industria porta avanti da anni negli Stati Uniti. Comunque vadano le cose, è difficile immaginare che si possa raggiungere un pieno accordo in merito. Lamentarsi è nella natura umana e lo dimostra il recente episodio della critica a *Cooking Mama* da parte dell'associazione animalista PETA. Invece di riconoscere il valore educativo del gioco nei confronti dei bambini americani, che vengono raramente sensibilizzati al concetto di cucinare a casa, l'associazione ha accusato *Cooking Mama* di riportare troppe ricette che fanno uso di carne. Il futuro degli Stati Uniti vedrà forse meno persecuzione nei confronti dei videogiochi e più giocatori vegetariani, ma in un modo o nell'altro ci sarà sempre qualcuno che troverà dettagli su cui scaricare la propria frustrazione.

Teoricamente non ci sarebbe alcun bisogno di un sistema come quello dell'ESRB: il primo articolo della costituzione americana garantisce libertà di espressione a tutti i cittadini e impedisce al governo americano di esercitare un controllo su ciò che i singoli individui giocano

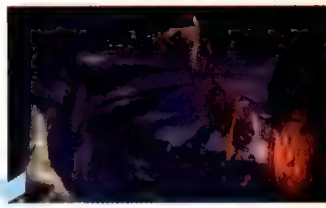
Tutte le RISPOSTE ai TUOI PROBLEMI

Sprea ITALY

Chiedila subito al tuo edicolante!

Review

La rubrica che vi svela se un gioco è bello



086 **Prince of Persia**
360, PC, PS3

088 **Mortal Kombat Vs. DC Universe**
360, PS3

090 **Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts**
360

092 **Mirror's Edge**
360, PC, PS3

094 **Guitar Hero: World Tour**
360, PS3, Wii

095 **Manhunt 2**
PS2, PSP, Wii

096 **Quantum of Solace: The Videogame**
360, PC, PS3, Wii

097 **Animal Crossing: Let's Go to the City**
Wii

097 **Ninjatown**
DS

098 **Silent Hill Homecoming**
360, PS3

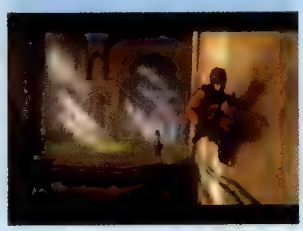
099 **Shaun White Snowboarding**
360, PS3

100 **Disaster: Day of Crisis**
Wii

101 **Command & Conquer: Red Alert 3**
360, PC

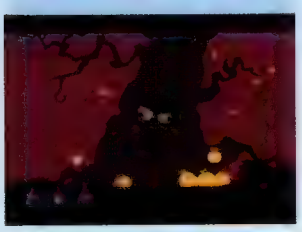
I più giocati da Game Pro

Prince of Persia



Cattura con le sue atmosfere e trattiene nelle sue spire con un gameplay ipnotizzante. La serie di *PoP* non era così magnetica dai tempi de *Le Sabbie del Tempo*
360, UBISOFT

LocoRoco 2



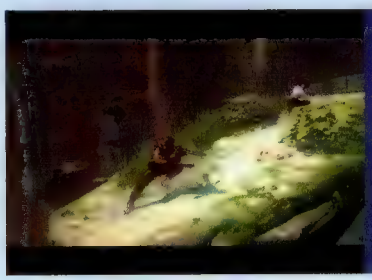
I rotolanti LocoRoco colpiscono ancora con canzoncine che entrano subito in testa e mondi coloratissimi: la resistenza è inutile
PSP, SONY

One Must Fall

Il mondo squisitamente otaku dei robot da combattimento visto da Occidente, in un titolo che ha fatto la Storia dello shareware anni '90. È sempre un piacere riprenderlo in mano
PC, EPIC

The more, the merrier

Apologia al rovescio della modalità multiplayer



Un gioco come *Prince of Persia*, tutto basato sulla cooperazione tra il giocatore e un partner controllato dall'IA, potrebbe essere adatto a una modalità multiplayer? Sorprendentemente, è molto probabile che la risposta sia no, perché la sua dinamica di coppia funziona in modo assai diverso rispetto ai titoli pensati per il multiplayer

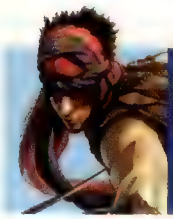
Più d'uno, fra coloro che stanno leggendo queste righe, avrà pensato almeno una volta che di questi tempi è impensabile l'assenza di un'opzione per più giocatori in qualunque titolo capiti loro tra le mani, che sia la festa del massacro à la *Gears of War* o l'ultima avventura stile *Prince of Persia* o *ICO*. I summenzionati propugnatori del multiplayer a tutti i costi ci scuseranno, dunque, se in questa sede non riteniamo sia sempre necessario dare a due o più amici la possibilità di cooperare lungo tutta la modalità Storia o di intavolare una guerra all'ultimo uomo sopravvissuto. Perlomeno, pensiamo non lo sia nel caso degli ultimi due giochi citati qualche riga sopra, che effettivamente ne sono privi.

Non è il caso di addentrarsi in queste poche righe in un'approfondita analisi dei motivi che portano a desiderare tale feature in ogni singola esperienza, non importa quanto si adatti alla natura della stessa: quando nel soppesare i pro e i contro si considera a prescindere se sia contemplata o meno la possibilità del gioco collettivo, è molto probabile che vi sia un problema di fondo. Ogni progetto nasce con un intento ben preciso, di qualunque tipo si tratti, e tutto ciò che esula dai requisiti per trasformarlo in un prodotto compiuto e di alta qualità dovrebbe essere considerato un piacevole extra, inserito qualora il tempo o i fondi a disposizione lo permettano. In caso contrario, e nella migliore delle ipotesi, si sprecherebbero risorse da deputare altrove, quando addirittura non si snaturasse l'idea originale. Pretendereste delle sezioni sparatutto in un gioco di guida simulativo? Per soddisfare questo desiderio basterebbe rivolgersi a qualcosa che le offra come parte principale del pacchetto. Per qualche motivo, invece, il multiplayer pare essere ritenuto la carta jolly, una caratteristica che è sempre meglio trovare a costo di vederla realizzata frettolosamente e senza competenza e, quindi, che sia poco o nient'affatto divertente.

Il punto è che un videogioco che non presenta alcuna modalità multigiocatore non influenza né sottrae ragion d'essere a quelli che ne fanno invece il proprio fulcro al punto di non avere scopo al di fuori di essa: si è perfettamente liberi di farne una discriminante al momento dell'acquisto, a patto però che non se ne ascriva la mancanza all'insieme dei difetti che minano la qualità complessiva di un'opera.

Virginia Petrarca

Guida al sistema di valutazione di **Game Pro:**
1 = uno, 2 = due, 3 = tre, 4 = quattro, 5 = cinque, 6 = sei, 7 = sette, 8 = otto, 9 = nove, 10 = dieci



PRINCE OF PERSIA

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PC, PS3
USCITA: 4 DICEMBRE (DISPONIBILE) PUBLISHER: UBISOFT
SVILUPPO: UBISOFT MONTREAL PEGI: 16+

Ispirazioni fantastiche

Copiare dai migliori è una tecnica collaudata che, come dimostrato in questo caso, porta a ottimi risultati a patto di essere utilizzata consapevolmente e rielaborando ogni fonte. Gli assunti iniziali, in cui il padre di Elika richiede ad Ahriman di esaudire un suo desiderio, ricordano molto da vicino *Shadow of the Colossus*, da cui il titolo Ubisoft riprende anche la voce ambigua della divinità. Elika emula chiaramente Yorda, da *ICO*, che nonostante le affermazioni degli sviluppatori [vedi pagina 022] era già un'eroina salvifica (per quanto inerme). Infine, la presunta maggior partecipazione del giocatore nel purificare le zone corrotte dall'ombra, rispetto a *Okami*, si riduce alla semplice pressione ripetuta di un pulsante che non sembra avere riscontro diretto con il risultato, là dove disegnare un cerchio sugli arbusti di Sakuya racchiudeva in sé una potente idea di creazione.

Davanti a noi si estende un panorama straordinario, dipinto con pastose pennellate a olio nei colori più caldi e ammalianti: i venti del deserto sollevano la sabbia e un cielo cristallino sovrasta antichi mulini a vento e imponenti formazioni rocciose. Saltiamo oltre alcune piattaforme, corriamo lungo un muro e infine raggiungiamo la misteriosa ragazza abbigliata di bianco che continua a sfuggirci ed è ora assalita da due guardie. Scesi dalla sporgenza, una cut scene ci mostra il Principe mentre minaccia gli scagnozzi affermando che la sua giornata non è stata delle migliori: ecco che l'incanto svanisce in un istante. Ma la natura scanzonata del protagonista, che troppo spesso si traduce in ricalcatura degli stantii luoghi comuni del film d'avventura statunitense già ampiamente riutilizzati con maggior successo in *Uncharted*, non nega la sospensione dell'incredulità che per un istante, e come le piccole imperfezioni e incongruenze qua e là ancora presenti non intacca il coinvolgimento generato dal quadro d'insieme.

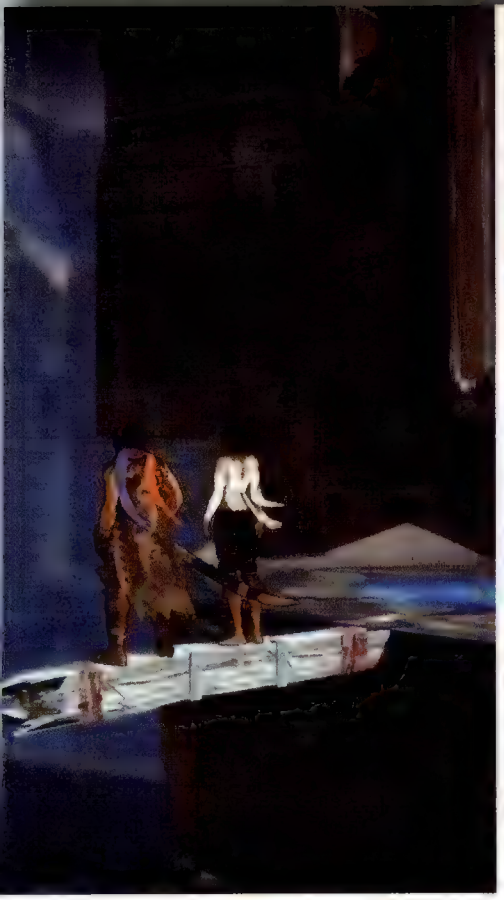
> Elika è un elemento inscindibile del gameplay e il suo rapporto col protagonista cresce costantemente assieme all'affezione di chi lo controlla

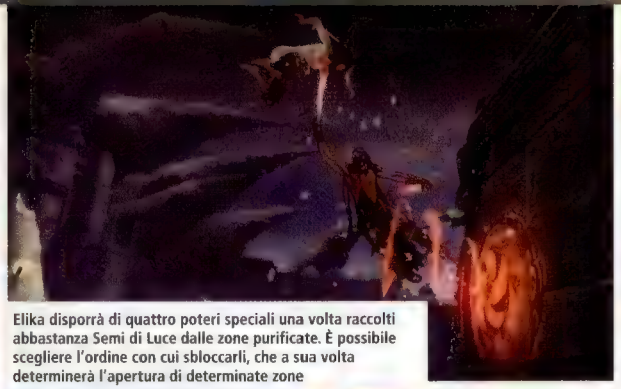
Il Principe ed Elika si scambiano spesso posizione senza rompere il flusso del movimento, talvolta con aggraziate movenze che ricordano dei passi di danza

Ubisoft ha agito bene nel potare impietosamente il ramo secco costituito dalle derive dark di *Spirito Guerriero* e *I Due Troni*, riscoprendosi affascinata dalle atmosfere da favola orientale de *Le Sabbie del Tempo* e dei due episodi originari che evoca con sentito e giusto orgoglio per le proprie radici, anziché tentare di nasconderli agli occhi del mondo sotto una coltre di opinabile 'maturità'. Il mondo che ne emerge mozza il respiro ed è tanto sfrenatamente fantasioso quanto organico e unitario, in uno sforzo creativo che arriva a eguagliare le acclamate produzioni nipponiche da cui effettivamente attinge a piene mani [vedi box]. Quanto ai contenuti, l'apertura strutturale della mappa ha portato all'assenza pressoché totale di caricamenti e alla composizione di una sorta di spartito di coreografie acrobatiche dove non è possibile individuare parti slegate: una sorta di melodia perpetua wagneriana applicata al videogioco.

Ciò nonostante, i primi minuti trascorrono con l'instancabile guida di un tutorial integrato nel flusso naturale del gioco che indica con precisione le mosse da compiere, anche nei combattimenti, senza concedere spazio per svincolarsene: anziché indispettire, esso prelude al piacere tipico della serie di *Prince of Persia*, quello di abbandonarsi all'esecuzione di vertiginosi esercizi atletici concatenati in un ordine inevitabilmente premeditato dagli sviluppatori ma, in questo caso, aperto qua e là a minimi interventi del giocatore stesso. Se c'è un problema nel level design è che l'organicità tocca livelli addirittura eccessivi, tanto che capitano momenti di disorientamento in cui si crede di aver già incontrato altrove la stessa serie di strutture. Girare in circolo è comunque un rischio scongiurato dalla presenza di Elika.

La partner del Principe è l'alleato dei sogni di qualunque videogiocatore, e se abbiamo in passato avanzato dei dubbi circa il potenziale annullamento del fattore di sfida e di appagamento siamo pronti a ricrederci sulla gran parte delle nostre preoccupazioni: Elika è un elemento inscindibile del gameplay e il suo rapporto col protagonista cresce costantemente assieme all'affezione di chi lo controlla. Vi segue ovunque, spostandosi prontamente qualora la situazione lo richiedesse, aggiunge nuove possibilità acrobatiche permettendo di prolungare i salti e di utilizzare alcuni poteri speciali, può essere utilizzata come un attacco nella tavolozza di mosse a disposizione durante gli scontri, funge da bussola assolutamente non intrusiva e fa sì che in *Prince of Persia* sia virtualmente impossibile morire nel senso classico del termine. Ogni salto errato sarà corretto dalla sua mano in modo simile a quanto facevano le Sabbie del Tempo, sebbene si tratti di un sistema di checkpoint decisamente più trasparente e meno flessibile che non consente in alcun modo di controllare fino a che punto si intenda tornare indietro per rimediare; resta provvidenziale che il restart sia tanto rapido, vista la quantità di errori compiuta prima di superare sezioni particolarmente articolate. In battaglia, Elika può stordire il nemico se scagliata contro di esso da distanza ravvicinata, e fallendo uno dei QTE che

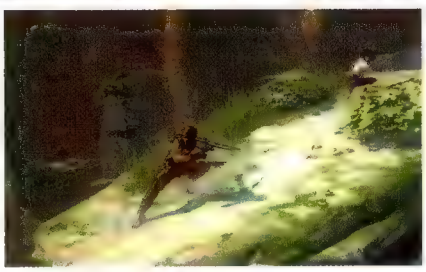




Elika disporrà di quattro poteri speciali una volta raccolti abbastanza Semi di Luce dalle zone purificate. È possibile scegliere l'ordine con cui sbloccarli, che a sua volta determinerà l'apertura di determinate zone

Alcuni Semi di Luce non si trovano sulla normale linea delle mosse previste per proseguire, spingendo a deviare dal proprio cammino per corse a muro o arrampicate extra

Alcuni enigmi spezzano l'alternarsi altrimenti ininterrotto di combattimenti e acrobazie. Elika non fornisce che sporadici indizi vincolati dal background stesso, dunque scoprirne i meccanismi sarà nella gran parte dei casi una soddisfazione, oltre che una perdita di tempo



hanno luogo in punto di morte salverà il Principe, che a quel punto dovrà ripartire da capo a intaccare la salute del nemico.

Fra i punti di forza del gioco figurano proprio i decantati combattimenti, che grazie a un sapiente lavoro di animazione e di studio delle posture ricreano il sapore di veri duelli all'arma bianca da film di cappa e spada, evitando le mischie de *Le Sabbie del Tempo* e riferendosi direttamente alla complessità degli originali. Si dispone di quattro mosse fondamentali assegnate ai quattro pulsanti frontali: premendoli in successione e in qualunque combinazione si preferisca si possono generare catene di attacchi e di contromosse di efficacia variabile a seconda della propria abilità tattica. Un colpo al grilletto per la parata nel momento giusto devierà un fendente in arrivo, mentre mettendo l'avversario con le spalle al muro o a uno strapiombo si attiverà una sequenza scriptata in cui il Principe lo finirà con un unico attacco indipendentemente dall'energia vitale rimastagli. Dal momento che i nemici si rivelano piuttosto abili nell'evitare tale situazione, ogni manovra riuscita ne esce carica di significato. In questo contesto, stona tuttavia che le finestre per l'attivazione dei QTE siano tanto larghe da diluire innaturalmente il ritmo dello scontro, arrivando talvolta a farlo sembrare una semplice farsa.

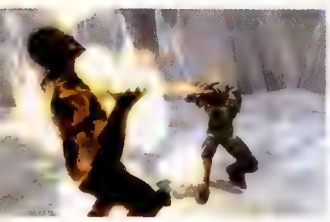
Come già *Le Sabbie del Tempo* in precedenza, *Prince of Persia* si reinventa con successo se possibile ancor maggiore, eliminando pur se non del tutto le sbavature che minavano il valore di quel titolo (come il sistema di combattimento non eccelso), ma aggiungendone di nuove sporadicamente. Sperando che nella trilogia a venire i difetti vengano limati e che non si incorra nuovamente nella trappola del fanservice territoriale, Ubisoft ci consegna una favola che ripercorreremo nella nostra immaginazione con gioia e gratitudine. **[8]**

Uno dei primi boss Corrotti, il Guerriero, va sconfitto semplicemente spingendolo verso il bordo della piattaforma su cui si trova e premendo ripetutamente e velocemente il pulsante d'attacco con la spada, fino a che non verrà spinto nel precipizio sottostante. Piuttosto elementare, forse troppo

Premendo il grilletto sinistro in qualunque momento si attiveranno brevi scambi tra Elika e il Principe in cui viene perlopiù approfondito lo scenario. Un particolare essenziale, per un mondo tanto caratterizzato e interessante

MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE

FORMATO: 360, PS3 (VERSIONE PROVATA) USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: MIDWAY SVILUPPO: MIDWAY AMUSEMEMNT PEGI: 16+



La bontà dei supereroi della DC è controbilanciata dalla malvagità dei loro nemici. Le fatality dei cattivi non solo sono brutali ma anche originali: basti vedere le combo del Joker

La prima volta che vedemmo Batman combattere contro Sub-Zero, le riserve riguardo a un crossover tra due universi narrativi tanto dissimili erano davvero tante. Ma le idee più folli, si sa, alle volte sono anche quelle più geniali ed è dai tempi di *Marvel vs Capcom* che non si vedeva qualcosa di così fuori di testa.

I presupposti del gioco sono semplici: uomini in calzamaglia colorata si scontrano con nerboruti guerrieri esperti d'arti marziali. Basterebbe questa frase per descrivere l'essenza del gioco, ma, fortunatamente, i contorni sono molto più complessi. La modalità storia, cuore pulsante del gioco in singolo, vede il giocatore impegnato, dopo aver scelto tra una delle due fazioni disponibili, in una delle due vicende speculari della trama. Dopo la fusione dei due universi, buoni e cattivi uniranno infatti le forze per fronteggiare un nemico comune (l'altro universo), dando vita a tutti i combattimenti che il giocatore dovrà affrontare per portare a termine il gioco. Si tratta quindi di uno story mode collettivo, ben diverso da quello di altri picchiaduro e, soprattutto, ben più complesso, dato che vi costringerà a utilizzare, a turno, quasi tutti i personaggi della fazione scelta. Peccato solo che la trama sia scialba,

Oltre alla modalità storia e all'arcade sono disponibili nel gioco una modalità sfida, in cui sarà necessario compiere le combo che appariranno a schermo, e una modalità allenamento. Peccato che non siano contemplati contenuti extra se non per lo story mode

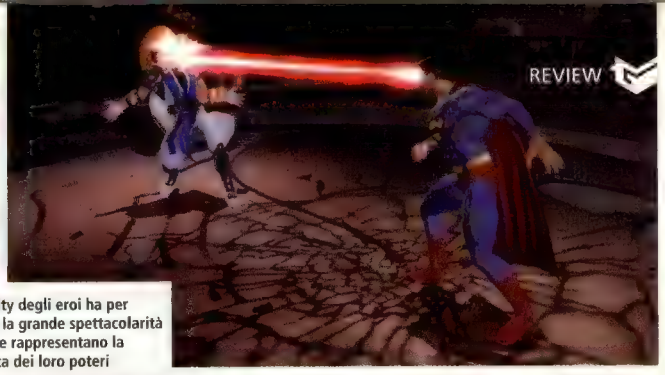
completamente priva di pathos, quasi ai livelli dei peggiori fumetti di serie B.

La parte più innovativa del titolo è però il sistema di combattimento che, riprendendo alcuni schemi dei primi *Mortal Kombat*, riesce a riadattare le meccaniche 2D della serie al tridimensionale in modo più originale e adeguato che nei precedenti capitoli. Il D-pad, utilizzato per il movimento bidimensionale, può essere infatti impiegato, previa pressione del grillettto R2, anche per i muoversi lateralmente. Ciò consente una semplicità nei movimenti senza eguali per un picchiaduro 3D e una grande immediatezza. Pur senza alterare la propria essenza, il titolo è stato quindi semplificato e aggiornato così che, grazie ad alcuni piccoli artifici, anche i meno portati verso i picchiaduro possano cimentarsi in combattimenti spettacolari e frenetici.

Quattro sono le nuove meccaniche aggiunte per l'occasione: Klose Kombat, Free Fall Kombat, Test Your Might e Rage Mode. Le prime tre, basate su una serie di QTE, sono volte a conferire spettacolarità al combattimento, la quarta è semplicemente una modalità berserk utile nei casi più estremi. Nel Klose Kombat il giocatore, dopo una presa andata a buon fine, potrà utilizzare i tasti del pad per realizzare brutali combo dalle quali l'avversario dovrà tentare di difendersi solo premendo al momento giusto lo stesso pulsante scelto dal suo nemico. Stessa cosa accade nel Free Fall Kombat, con l'unica differenza

> I presupposti del gioco sono semplici: uomini in calzamaglia colorata si scontrano con nerboruti guerrieri esperti d'arti marziali

Nonostante l'effetto Dragon Ball, aura dorata compresa, il Rage è davvero molto utile. Se sfruttato a dovere può infatti ribaltare le sorti di un incontro. Fortuna che a controbilanciare la sua potenza vi siano un tempo di ricarica molto lungo e un limite d'utilizzo di pochi secondi



La mancanza delle fatality degli eroi ha per rovescio della medaglia la grande spettacolarità delle normali combo, che rappresentano la trasposizione videoludica dei loro poteri

Free Fall Kombat e Klose Kombat riescono a rendere il combattimento molto più spettacolare. È positivo inoltre che non siano difficili da eseguire. Il primo si attiva spingendo l'avversario contro un muro, anche utilizzando un'apposita presa assegnata al pulsante L1, il secondo tramite la presa assegnata al pulsante R1. Semplice e spettacolare, ma soprattutto divertente

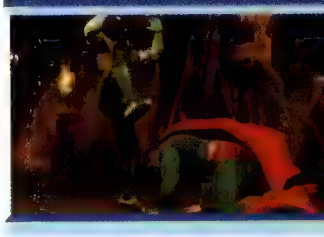
che, per attivarlo, sarà necessario spingere l'avversario fuori dal ring e prepararsi a combattere durante la caduta. Il Test Your Might è senza dubbio il più divertente e il meno usato (essendo possibile solo in determinate arene): una volta spinto l'avversario contro un muro è possibile correrglì incontro abbattendo col suo corpo una serie di pareti, e ai giocatori spetta il compito di premere tutti i pulsanti del pad in un furioso testa a testa.

Mortal Kombat vs DC Universe, dal punto di vista tecnico, non riesce però a convincere, deludendo almeno parzialmente le aspettative. Ci sono comunque diversi tocchi di classe. I colpi a segno creano infatti tumefazioni sui volti dei personaggi e abrasioni nei loro costumi. Purtroppo però i modelli stessi risultano troppo plastificati e reagiscono in modo un po' legnoso sia alle colluttazioni che a questi cambiamenti. Anche le arene, nonostante siano molto adatte al gameplay e allo stile del titolo, sono troppo semplicistiche e sono state anch'esse realizzate in modo approssimativo e frettoloso.

Il design dei combattenti non brilla per originalità, essendo unicamente frutto di un ovvio compromesso tra due tipologie di personaggi molto diverse. Quelli di *Mortal Kombat*, più rudi, duri e oscuri, non si sarebbero adattati agli eroi DC, più bonari e ingenui. Da una parte quindi Kung Lao e compagni sono stati resi più consoni al character design dei fumetti DC, dall'altra Superman e gli altri supereroi hanno acquisito tratti più duri e un aspetto senza dubbio più dark. Il risultato è un amalgama alquanto atipico che però riesce comunque a donare al gioco un certo stile, che di sicuro non deluderà gli appassionati. Pessimo il doppiaggio italiano che riesce, in qualche modo, a snaturare completamente il carattere dei vari personaggi, anche per via di una pessima recitazione dei doppiatori, piatta e priva di enfasi.

Mortal Kombat vs DC Universe è, nonostante delle premesse non proprio esaltanti, uno dei titoli più originali della serie. Peccato si tratti di un gioco non esente da difetti, indirizzato maggiormente verso un'utenza di casual gamer, privato dei numerosi contenuti extra, che hanno reso famosa la serie, e quindi della sua rigiocabilità. Ciò nonostante ci troviamo di fronte a uno dei picchiaduro più divertenti degli ultimi anni, un titolo semplice e abbordabile, capace di fare la gioia di tutti gli appassionati, almeno fino all'arrivo della versione console di *Street Fighter IV*. **[8]**

La fatalità della vita



La trama necessita, per la sua conclusione, della sopravvivenza di tutti i personaggi presenti nel gioco. Quindi, per evitare problemi di incoerenza, gli sviluppatori hanno deciso di eliminare da questa modalità Fatality e Brutality. Il risultato è che non potrete finire il vostro avversario, ma solo sconfiggerlo. Fortunatamente, potrete utilizzarle in tutte le altre modalità anche se, nella fazione DC, solo i cattivi possiedono una di queste mosse. I supereroi invece, non uccidendo mai nessuno, utilizzano delle Brutality: Superman ad esempio conficca nel terreno il suo nemico con un pugno. Fortunatamente si tratta solo di un piccolo cambiamento di forma, volto a raggiungere una maggiore coerenza con l'universo fumettistico.

BANJO-KAZOOIE: NUTS & BOLTS

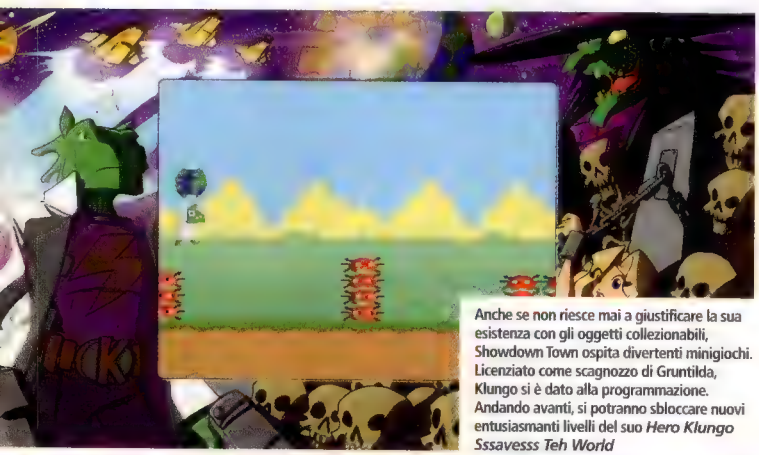
FORMATO: 360 USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: MICROSOFT
SVILUPPO: RARE PEGI: 7+

Al primo arrivo a Showdown Town, gran parte dell'ambiente è reso inaccessibile da scivolosi pendii verdi. Poiché l'unico veicolo disponibile in città è il carrello della spesa, bisogna prima sconfiggere Gruntilda per ottenere delle ruote più salde

Gruntilda è ancora una volta il villain in *Nuts & Bolts*, e spunta dal nulla ogni *tot* di livelli per ingaggiare una battaglia la cui vittoria apre la strada a nuovi mondi. La cosa fastidiosa è che imbroglia sempre e, ancora peggio, ammette di farlo. Non è giusto

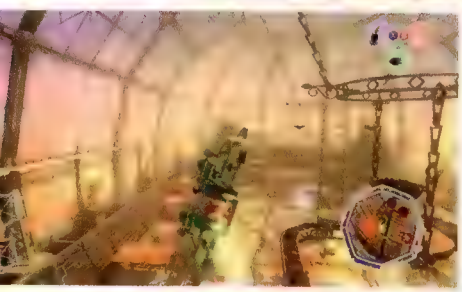
Nuts & Bolts ha poco a che fare con i trascorsi platform di *Banjo*. Sotto le istruzioni del misterioso e scostante Signore dei Giochi, o LOG, il franchise si è evoluto in qualcosa di più simile a un kit di costruzione delle Wacky Races, un editor di veicoli intuitivo e potente con cui assemblare folli invenzioni che volano, galleggiano e molto altro. Nei suoi momenti migliori, il gioco lancia una nebulosa sfida assieme a una manciata di ruote, pannelli, stivali a molla, cannoni a uova, ali ed eliche, e lascia il giocatore libero di sperimentare. Grazie a un motore fisico robusto ma deliziosamente *cartoon*, i giocatori sono chiamati a pensare all'aerodinamica, all'equilibrio e alla spinta per creare il veicolo più adatto alla missione. Abbiamo costruito un elicottero dotato di pale giganti per sollevare delle palle da bowling su alcune colonne, speso ore a costruire scocche sperando di superare il record di salto in lungo e approntato un folle sistema di propulsione a forma di svastica per lanciare un'armatura contro dei domino giganti.

Il problema è che ci vuole molto tempo prima che questo accattivante nucleo si riveli, sepolto com'è da due ore di sfide bambinesche, tra cui delle gare fin troppo accondiscendenti e confusi requisiti di progressione che necessitano di infiniti viaggi da e verso un mondo centrale largamente superfluo. Showdown Town, così si chiama, è un luogo abbastanza piacevole e, come gran parte del gioco, è reso in maniera splendida (anche se l'accozzaglia di stili e texture che Rare getta nel calderone genera più di un sospetto di cleptomania), irradiato da quei colori gioiosi che quasi non ricordavamo l'Xbox 360 fosse in grado di produrre. Rare ha preso dal meglio e c'è ben più di una somiglianza in termini di struttura tra Showdown Town e la zona centrale di *Super Mario Galaxy*, anche se la prima è sostanzialmente più grande. Ma Rare sembra aver perso di vista il suo scopo, a differenza dell'hub di *Galaxy* che pur delizioso era comunque uno strumento e di rado un ostacolo, né tanto meno richiedeva un minuto intero di caricamento.

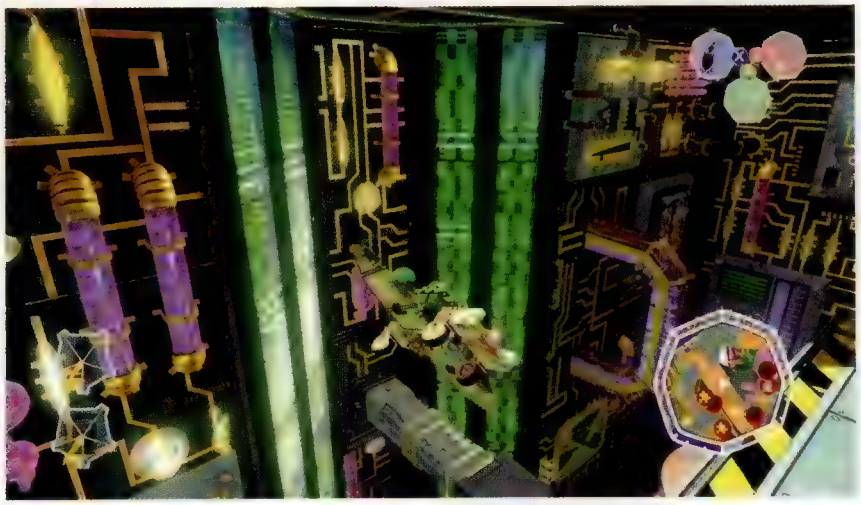


Anche se non riesce mai a giustificare la sua esistenza con gli oggetti collezionabili, Showdown Town ospita divertenti minigiochi. Licenziato come scagnozzo di Gruntilda, Klungo si è dato alla programmazione. Andando avanti, si potranno sbloccare nuovi entusiasmanti livelli del suo *Hero Klungo Sssavesss Teh World*

> Il gioco è reso in maniera splendida, irradiato da quei colori gioiosi che quasi non ricordavamo l'Xbox 360 fosse in grado di produrre



Per quanto sia bella, Showdown Town è di contro parecchio scomoda. Come in *Galaxy*, uscire vittoriosi da uno dei mondi frutta un certo numero di scintillanti ricompense, in questo caso pezzi di puzzle, con cui sbloccare i livelli successivi. Se l'operazione era automatica in *Galaxy*, permettendo di rientrare subito in azione, Showdown Town richiede di raccogliere questi oggetti da alcuni distributori, caricarli sul proprio veicolo e spingerli fino a una banca centrale. Egualmente laboriosi sono la raccolta o l'acquisto di parti extra per il veicolo. Quando non si vorrebbe altro che abbandonarsi al piacere della creazione, *Nuts & Bolts* costringe a sbuffare attraverso schermate di caricamento per fare consegne. Per giocare più di tre sfide di fila bisognerà tornare a Showdown Town, fare cinque passi fino alla porta che dà sul prossimo



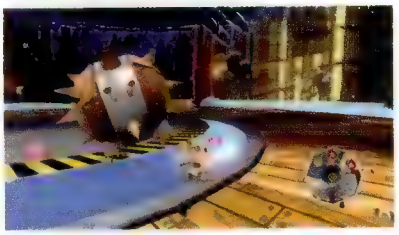
Benché fissare la visuale a un'angolazione verso destra possa sembrare inizialmente limitante, l'officina diventa uno strumento potente una volta che ci si abitua. Tuttavia, l'interfaccia non offre un'opzione per il salvataggio rapido

I livelli dotati di un tema unificante riescono a evitare la dispersività di Showdown Town. Nutty Acres è un ambiente rigoglioso, ancora più splendido dall'alto. Volando, la musica si fa sempre più debole fino a non udire altro che il vento e lo sbuffo dei propulsori

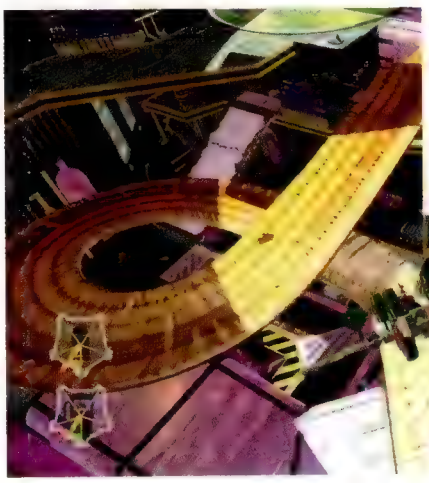
ordine di gare nel mondo da cui si è appena usciti e sopportare un'altra schermata di caricamento. Anche accedere agli strumenti di creazione dentro un livello richiede un breve caricamento; posto che venga voglia di fiondarsi nell'officina ad aggiustare le cose dopo aver tentato tutto il possibile in un evento, ciò è quasi imperdonabile. *Nuts & Bolts* infonde al giocatore il brivido della sperimentazione, ma poi lo mortifica a ogni occasione.

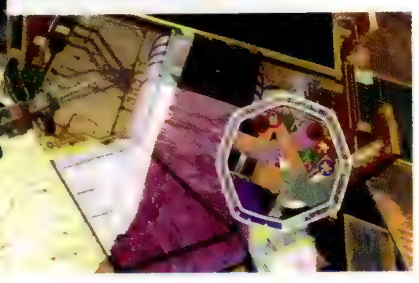
Con tutta la sua macchinosità, *Nuts & Bolts* ha molte altre frecce al suo arco. Quasi sorprende che una di queste sia lo stesso Banjo, un personaggio che non ha mai catturato l'immaginario collettivo allo stesso modo delle icone Nintendo. Tuttavia qui il franchise raggiunge il massimo della sua arguzia e del suo fascino diventando del tutto autoironico, giocando sul suo ruolo di secondo piano rispetto a Mario e tirando frecciate alle altre proprietà di Rare e persino allo stesso Xbox 360. Uno dei livelli visitati, LOGBox 720, vede Banjo viaggiare attraverso i meccanismi di una console, costruendo invenzioni innovative per estinguere il fuoco sulle componenti malfunzionanti. Per uno shockante momento, lo schermo lampeggia mostrando una di quelle infauste schermate che di solito preludono al funereo processo di imballaggio e spedizione al centro assistenza Microsoft, ma è solo uno scherzo di quei burloni di Rare.

Nuts & Bolts è un gioco intelligente, colorato e arguto, che non meriterebbe di essere nascosto da tutorial indigesti, interfacce sciatte e un'enormità di caricamenti. Nei primi momenti, durante una delle molte cut scene che si frappongono al gioco vero e proprio, il Signore dei Giochi restituisce al Banjo sovrappeso e in pensione la sua forma da combattimento. Sarebbe bello se facesse lo stesso al gioco, eliminando il grasso superfluo e dando al giocatore accesso immediato e illimitato alle parti di esso che più affascinano. **[7]**



È difficile ottenere una spinta sufficiente per arrecare danni seri a questi domino dal lato, quindi abbiamo attaccato dei palloni al nostro carrello più forte e lo abbiamo rilasciato nel mezzo, dove autodistruggendosi avrebbe creato una reazione a catena. Purtroppo è un piano che funziona meglio su carta





Chi predica bene...

La sequenza d'apertura vede Gruntilda emergere dalla sua tomba per disturbare la pensione di Banjo, e per un breve istante Rare lascia pensare che questo sarà un ritorno ai lunghi sentieri di note scintillanti dei precedenti episodi. Dopo cinque secondi di svogliata raccolta, però, il Signore dei Giochi apparirà per chiedere una forma d'intrattenimento più moderna. È strano che dopo una così sentenziosa condanna delle attempate tiritere del platform gran parte del gioco ruoti intorno a una raccolta delle più laboriose: oltre al trasporto dei pezzi di puzzle, le note richieste per comprare le parti di veicolo sono sparpagliate lungo tutti i livelli, assieme alle scatole che devono essere portate all'officina prima di accedere ai loro contenuti.

In un gioco come questo, il vostro cuore dovrebbe praticamente battere all'impazzata. Rari inseguimenti riescono ad avvicinarsi all'effetto, neutralizzato immediatamente dai livelli ordinari

C'è un che di *Superman Returns* negli ambienti meticolosi, nel rigido schema di controllo e nella devastante mancanza di sottigliezza generale. Prendiamo questo boss fight, che dura il tempo di un attacco e lascia ampi margini per scoprirlo dopo alcuni tentativi

MIRROR'S EDGE

FORMATO: 360, PC, PS3 (VERSIONE PROVATA) USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: EA SVILUPPO: DICE PEGI: 16+

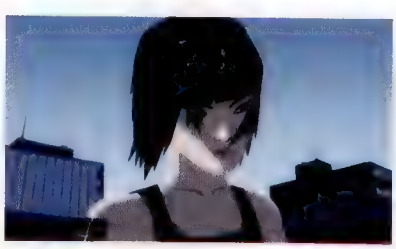
Lo slow motion permette di sfruttare la sbandierata abilità di disarmo. Appare però superflua, come se fosse stata aggiunta per ovviare allo spietato squilibrio tra nemici e giocatore

Corri, afferra, corri

Il sistema di movimento di Faith è decisamente solido, lo scalpiccio dei suoi piedi si fa più frequente guadagnando velocità e premere un pulsante col giusto tempismo permette di passare agilmente sopra o sotto gli ostacoli. Ma basta ciò a mitigare l'innata goffaggine dei platform in soggettiva? Purtroppo no, come dimostrato dalle innumerevoli volte in cui mancherete l'obiettivo di un salto. Nonostante gli sforzi fatti per colpire a livello tecnico, il design dei livelli più avanzati non è abbastanza robusto da convincere appieno. Le corse a tempo accentuano l'importanza di cercare percorsi alternativi, i quali però si rivelano lineari e inflessibili come quelli precedenti. Non c'è modo di negarlo: le fondamenta del design non sono forti a sufficienza da rendere il gioco più di una brochure pubblicitaria per il team tecnico e gli artisti di DICE.

Mirror's Edge è come un mobile Ikea, acquistato per la sua perfetta miscela di estetica e funzionalità, ma che all'apertura si rivela mancante dei pezzi giusti, presenta istruzioni ambigue e troppo pochi strumenti per assemblarlo. Non si può negare che sia fotogenico, e sin dalla sua prima apparizione sembrava motivo di vanto per lo studio svedese DICE: quel tipo di meraviglia intagliata al diamante laser che anni di *Battlefield* hanno tenuto chiusa in cantina. Ma, ahinoi, la confezione è tutt'altro che perfetta.

Chi si aspettasse un parkour game stylish e aperto, come *Free Running* di Rebellion, subirà la delusione più grande: questa è la fiera dei puzzle ambientali e dei percorsi lineari da ritrovare per tentativi. Ispirandosi a film come Matrix e Distretto 13, cerca di pepare la situazione sguinzagliandovi direttamente il nemico addosso, in questo caso elicotteri, uomini con pistole e ninja con maschere da hockey. Per aiutarvi lungo il percorso, molte delle vie di fuga sono state riverniciate di rosso, con l'idea di affidarsi a tubi, muri, rampe e sporgenze nella propria corsa a perdifiato. I vostri nemici, o 'Blu' come vengono definiti nel gergo in-game, possono essere affrontati con pugni, calci e mosse di disarmo, ma ingaggiare un combattimento è scoraggiato.



La Faith dell'artwork è assente nel gioco vero e proprio, invisibile nel corso dell'avventura e rimpiazzata nelle scene d'intermezzo da una versione cartoon. Decidere di non realizzarle con l'Unreal Engine 3 è comprensibile, questa scelta un po' meno

La premessa, forse, resta ammaliante, elevata da un punto di vista che ricorda *Breakdown*, il gioco di guida/azione/sparatutto in prima persona di Namco per Xbox. Faith, l'eroina, è oltretutto una protagonista notevole e trendy come le borse da corriere che colleziona per gli Obiettivi o i Trofei. Ma il gioco si fa beffe di lei: è un puzzle à la *Portal* o una corsa coi capelli al vento? Una parabola orwelliana o una disciplina olimpionica a corpo libero? Incapace di decidere finché non si è lanciato nel vuoto, tenta di essere tutto, ma non riesce in nulla.

Dal punto di vista del plot è poi talmente etereo che a malapena vi accorgerete della sua esistenza, e quando ciò avverrà desidererete che non ve ne sia uno. Gli enigmi raramente evolvono oltre l'ovvietà, o le sue combo al di là delle sequenze supportate dai livelli stessi. I tentativi di inserire negli ambienti ripetitivi e funzionali qualunque cosa di vagamente dinamico producono boss fight disastrosamente dislocati, maldestre sequenze arcade e l'orrida ricorrenza del talento meno conosciuto e apprezzato di Faith: girare valvole.

Ma la vera tragedia del gioco, a fronte delle sue modalità a tempo e delle sue leaderboard, sta nell'incapacità di replicare gli aspetti basilari del parkour. Non c'è libertà né senso di potere alcuno nel fallire continuamente un salto predefinito circondato di vicoli ciechi. Non c'è uno slancio o una qualche sensazione di verticalità oltre a ciò che passa sotto i piedi. L'implementazione dell'Unreal Engine 3 è incredibile, in grado di ricreare qualsiasi cosa tra i grattacieli e la strada: peccato che passerete dagli uni all'altra attraverso degli ascensori. L'etica pacifista degli scontri, inoltre, cela una scomoda verità: è molto più godibile se affrontata coi propri modi e tempi.

Esistono giustamente due chiavi di lettura per *Mirror's Edge*, e la nostra è ovviamente quella meno indulgente. La sua apparente rottura degli schemi, i monoliti che risplendono al sole e i cieli nordici creano una sorta di contrappeso, ma non si riscontra abbastanza profondità nella riproduzione del parkour da andare oltre il lustro estetico. **[5]**

Finalmente in edicola la prima rivista di grafica 3D che svela le tecniche esclusive dei più grandi artisti del rendering

Sprea ITALY

In edicola il N°5

GUITAR HERO WORLD TOUR

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PS3, Wii
USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: ACTIVISION
SVILUPPO: NEVERSOFT PEGI: 12+

Rullo di tamburi

L'unica periferica che differisce sostanzialmente dalla sua controparte in *Rock Band* è la batteria, composta da un rullante, due tom, due piatti e il pedale per la grancassa. Sfortunatamente, cambiamento non corrisponde a miglioramento. L'idea di assegnare alla pressione contemporanea dei due piatti lo star power non è malvagia ma comunque scomoda, dato che non è possibile regolarne l'altezza. Anche il pedale è pressoché inutilizzabile. Tenuto in sede solo da una striscia di pessima plastica, non ha consistenza e, prima di sentire il click, vi sembrerà di star pestando una spugna. Le altre percussioni sembrano invece troppo suscettibili ai contraccolpi. La qualità delle periferiche di Red Octane non equivale insomma a quelle del diretto concorrente, uscito oltre un anno fa.

Una domanda sorge spontanea: *Guitar Hero* supera *Rock Band 2*? Non esattamente. Ciò non toglie che *World Tour* riesca a farsi apprezzare per le sue qualità, se non altro perché rappresenta quel nuovo inizio tanto auspicato per la serie che reinventò il genere dei giochi musicali. Arriva inoltre a distinguersi, configurandosi come un riuscito incrocio tra la simulazione di *Rock Band* e l'enfasi di *Wii Music* sulla creatività e l'improvvisazione, ma la parte ludica funge perlopiù da accompagnamento all'eccellente editor delle tracce.

Prima di tutto però vengono i controller dedicati. La chitarra è leggermente più grande e pesante, e vi è stato aggiunto un touchpad per gli assolo. Essendo i colori intarsiati, e dunque impossibili da vedere mentre si gioca, risulta però scomodo, e i rilievi poco pronunciati non riescono a guidare adeguatamente le dita. Tutto ciò si traduce nell'ovvio utilizzo, anche per gli assolo, dei pulsanti colorati posti sul manico della chitarra. Ciò nonostante si tratta di una periferica d'alta qualità, la migliore che questa serie abbia mai prodotto. La batteria si rivela invece più problematica [vedi box], mentre il microfono svolge il suo dovere.

Il cuore dell'esperienza bandistica è discreto, ma pieno di piccoli e inesplicabili problemi. Il più grave è che, quando un giocatore fallisce una canzone, automaticamente falliscono anche tutti gli altri componenti della banda. Una decisione che ha del perverso, soprattutto se si pensa che una delle cose più piacevoli di *Rock Band* era la possibilità di potersi aiutare e salvare a vicenda

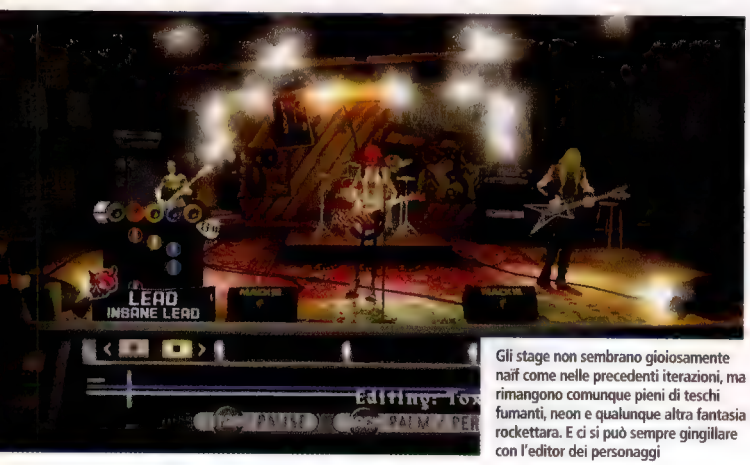
Pochissimi sono i riscontri a schermo per le vostre prestazioni, soprattutto se si fa il canonico paragone con *Rock Band*. La voglia di mostrare la propria bravura negli assolo è inoltre sminuita dalla mancanza di qualsiasi tipo di punteggio o di conteggio percentuale

soprattutto ai livelli di difficoltà più alti. Arrabattarsi nelle modalità per esperti con gli amici è ben più gratificante che inanellare senza scossoni esecuzioni perfette alla difficoltà media. Neversoft inoltre non ha nemmeno tentato di riprodurre le atmosfere da tournée di *Rock Band*, mancanza alquanto grave in un gioco sottotitolato *World Tour* e che dovrebbe quindi vedere la presenza di fan sfegatati, furgoncini e concerti di beneficenza per dare colore al procedere del gioco. Come se non bastasse, il contatore del punteggio è posizionato in alto a sinistra sullo schermo, fuori dalla visuale periferica del giocatore e, quindi, pressoché inutile.

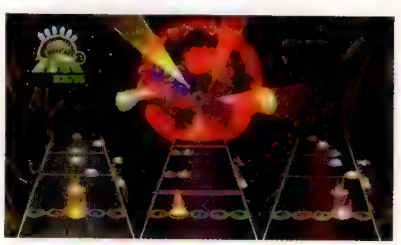
Sono però stati fatti alcuni progressi, ad esempio sulla posizione delle note, uno dei peggiori difetti di *Guitar Hero III*. La struttura delle tracce è stata ottimizzata, e ora la modalità difficile vi darà davvero filo da torcere. Un vero miglioramento si riscontra nel basso, ora dotato di una tastiera aperta (priva cioè di pulsanti) che va a unirsi alle solite note diventando finalmente una sfida e un piacere da suonare. Altra aggiunta degna di nota è la modalità 'molto facile', indispensabile per catapultare ogni neofita sulla strada per il successo.

Si è tutti neofiti quando s'iniziano a utilizzare lo studio di registrazione e il mixer di *GH*, le ragioni per cui *GHWT* lascerà il segno. Consentire ai giocatori di creare e remixare le proprie tracce è un vero balzo in avanti, soprattutto se si considera che il tutto è facile da usare e ottimamente implementato per essere un primo tentativo. Dopo aver scelto una scala tonale si dà il via libera alla sessione, che viene poi modificata ed elaborata nel GH Mix. Nonostante un'interfaccia a volte un po' rigida, l'utilizzo dei vari tool è relativamente semplice anche se il necessario utilizzo della chitarra al posto del controller, cosa per la quale non esiste alcuna buona ragione, complica la situazione. I brani prodotti risuonano talvolta leggermente metallici, ma si tratta di un prezzo più che abbordabile per l'opportunità di realizzare effettivamente una traccia musicale per *GH*.

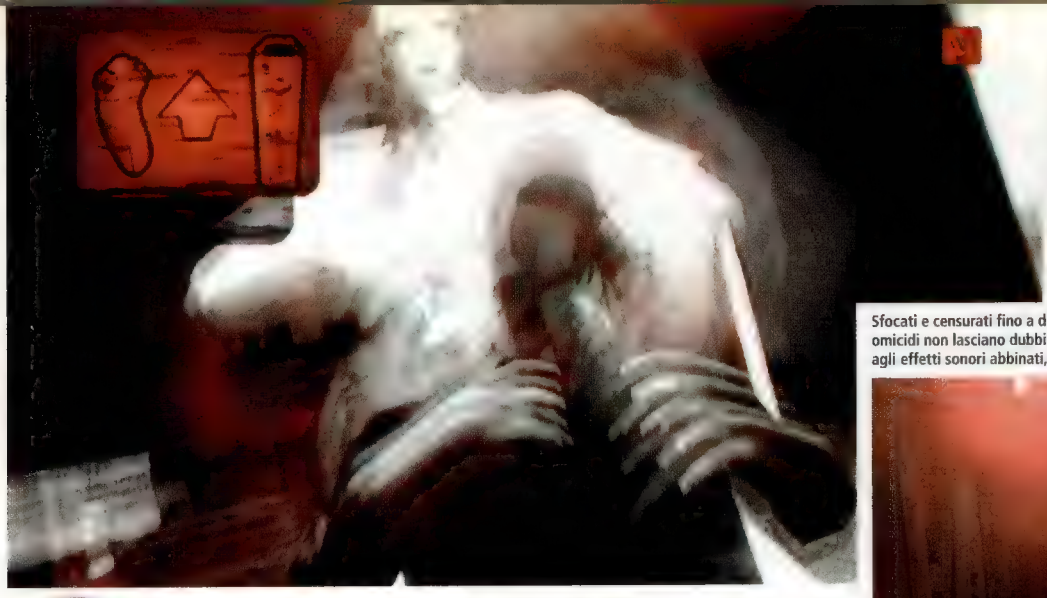
Al di là di una realizzazione buona ma non eccelsa, *GHWT* riesce a emergere grazie al suo editor che lo differenzia dal grande rivale di nome *Rock Band*. Il gioco necessiterebbe ancora di una limatura, ma se concediamo fiducia a Neversoft, ne siamo sicuri, la prossima volta potrebbe produrre qualcosa di davvero speciale. **[7]**

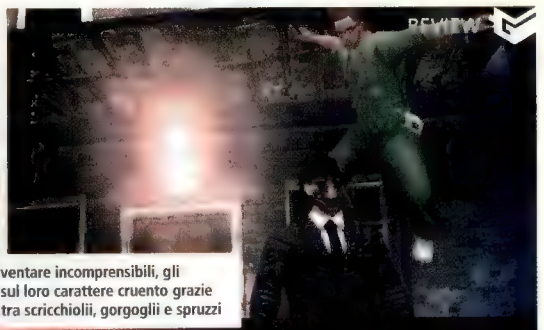


Gli stage non sembrano gioiosamente naïf come nelle precedenti iterazioni, ma rimangono comunque pieni di teschi fumanti, neon e qualunque altra fantasia rockettara. E ci si può sempre gingillare con l'editor dei personaggi



Il tour single player, fatto con lo stampino, risponde alla norma di presentare serie di quattro o cinque brani da suonare consecutivamente. Sarebbe stata assai più gradita la possibilità di districarsi lungo canzoni singole





Sfocati e censurati fino a diventare incomprensibili, gli omicidi non lasciano dubbi sul loro carattere cruento grazie agli effetti sonori abbinati, tra scricchiolii, gorgoglii e spruzzi

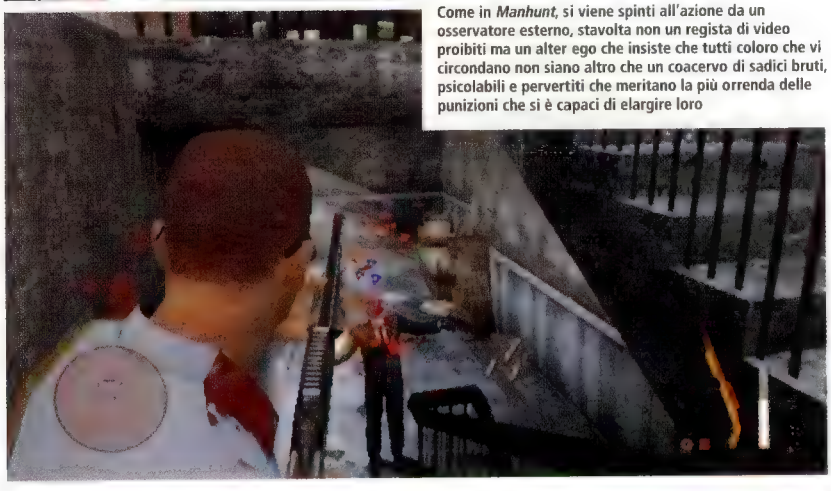
MANHUNT 2

FORMATO: PSP, PS2, Wii (VERSIONE PROVATA) USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: ROCKSTAR SVILUPPO: ROCKSTAR LONDON PEGI: 18+

Assurto a simbolo dei propugnati limiti della libertà espressiva nel videogioco, che alcuni vorrebbero fissati un passo indietro rispetto al restante insieme delle forme d'espressione per via del coinvolgimento personale richiesto dall'interattività, *Manhunt 2* ha attraversato un'interminabile trafila di permessi negati, interrogazioni parlamentari e infine rimaneggiamenti al fine di garantire l'uscita in tutto il mondo, in un'incarnazione o nell'altra. I censori si sono dunque accertati che questo non fosse più il gioco che Rockstar intendeva pubblicare, sollevando le immediate proteste di chi vedeva minacciata non solo l'essenza profonda del lavoro in se stesso, ma la possibilità di trattare temi di un certo impatto da parte del medium tutto.

Ciò detto, bastano capacità di deduzione minime per capire che, anche nel pieno delle sue ambizioni, *Manhunt 2* avrebbe avuto meno da offrire del predecessore. Stealth di piccolo calibro, ha sostanzialmente due frecce al suo arco: passabili meccaniche di sfruttamento delle ombre e la possibilità di giustiziare la gente con impiego d'ultraviolenza sordidamente splatter, rendendo il giocatore partecipe e complice tramite l'azione simulativa del Remote.

Gli atti stessi sono finiti sotto la scure della censura. Anziché vedere il protagonista, lo squilibrato Daniel Lamb, sfracellare la calotta cranica di qualcuno con un tombino, lo schermo traballa virando a una macchia rossa e nera che copre qualunque cosa a parte i comandi. Quale che sia la propria posizione in merito alla rappresentazione delle più atroci brutalità, essere privati di un riscontro visivo sarebbe altrettanto irritante e insoddisfacente se il giocatore porgesse a un personaggio una deliziosa fetta di torta piuttosto che fargli sputare i denti.

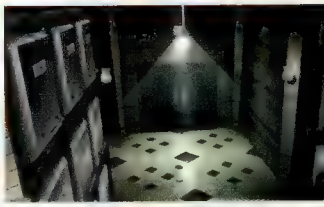


Come in *Manhunt*, si viene spinti all'azione da un osservatore esterno, stavolta non un regista di video proibiti ma un alter ego che insiste che tutti coloro che vi circondano non siano altro che un coacervo di sadici bruti, psicolabili e pervertiti che meritano la più orrenda delle punizioni che si è capaci di elargire loro

Il combattimento al di fuori delle esecuzioni stealth è limitato all'estremo. Lasciandovi mettere con le spalle al muro da più di due nemici non avrete alcuna *chance* di restare in piedi, né tanto meno di vibrare uno dei vostri torpidi attacchi. Poiché morire significa sorbirsi una serie di cut scene impossibili da saltare, è meglio fuggire quando individuati, portando i nemici a farseschi inseguimenti che si concludono quando infine si riesce a raggiungere una zona d'ombra.

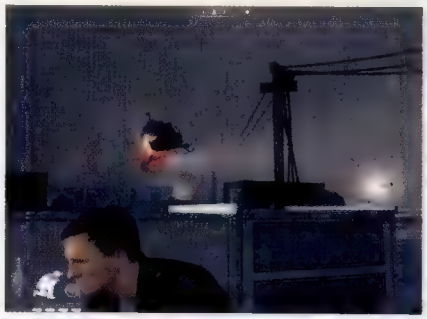
Nonostante il ritardo, *Manhunt 2* è tecnicamente grezzo. I cadaveri si compenetrano nei muri impedendo di raccoglierli e nasconderli, e costringendo al reset quando il gioco sceglie di presentarlo come obiettivo imprescindibile di una missione; in un altro glitch ricorrente, alcune animazioni si bloccano improvvisamente finché la paralisi non viene sciolta dal furioso scuotimento del Remote.

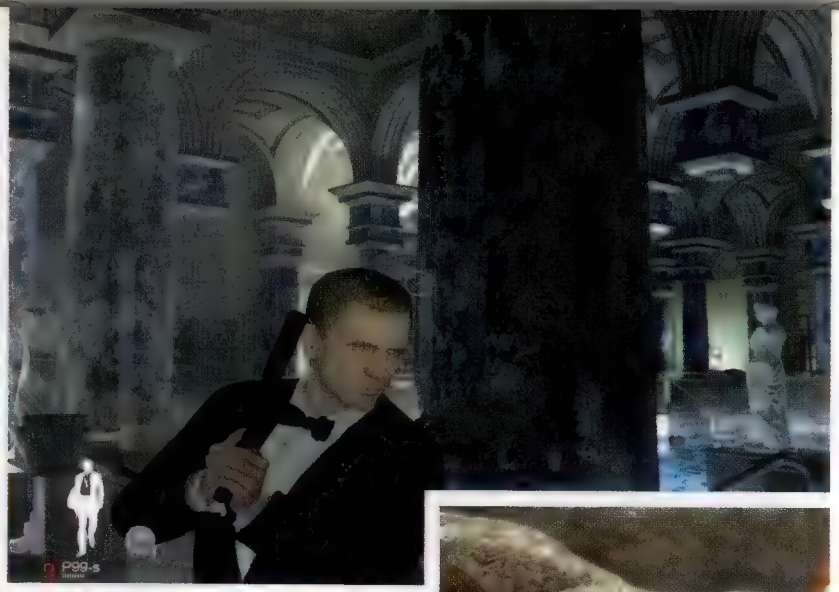
Abbandonando l'autocoscienza del contesto dello snuff movie in favore di una trama cospiratoria di scarsa ispirazione, *Manhunt 2* si spoglia della connotazione di salace commentario sulla violenza nell'intrattenimento per presentarsi come un semplice inno al gore, completamente vanificato da alterazioni censorie che sradicano ogni motivo d'interesse. **[4]**



Hot Blood

Nonostante la regolare attenzione attirata dalle tematiche di molti titoli Rockstar e il conseguente ammorbidimento parziale o totale dei toni, pare che il codice originario venga conservato anche all'interno della versione tagliata poi venduta al pubblico. Come nel caso del famigerato Hot Coffee di *GTA San Andreas*, è possibile infatti ripristinare la versione non censurata di *Manhunt 2* per mezzo di un crack reso disponibile da alcuni hacker su PSP e PS2. Lo stesso si è poi rivelato possibile sulla versione Wii del gioco. Semplice pigrizia dei programmatori o precisa ribellione nei confronti di una misura considerata ottusa ed eccessiva?





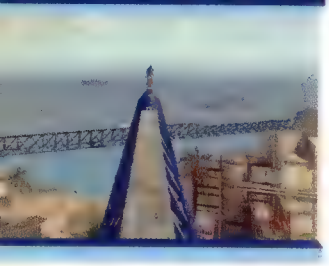
Il cambio di prospettiva risulta istantaneamente naturale: verrà senz'altro imitato in futuro. Peccato che il modello poligonale di Daniel Craig non sia dei migliori

Emozionanti sezioni di equilibrismo attendono gli utenti PS3. Assenti le fasi di guida, una buona cosa considerando i precedenti tentativi all'interno del franchise. L'unico incontro-scontro con delle auto è frustrante in modo insostenibile

007: QUANTUM OF SOLACE

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PC, PS3, Wii USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: ACTIVISION SVILUPPO: TREYARCH PEGI: 16+

Non proprio Quantum



Probabilmente riconoscerete la scena di cui sopra come appartenente a un certo film uscito nel 2006. Nonostante il titolo sulla scatola sia *Quantum of Solace*, questo non è in effetti il gioco tratto dall'ultimo film se non per un totale di cinque livelli, distribuiti nel mezzo di altri dieci dedicati a Casino Royale. Il risultato è vagamente ridicolo, specialmente quando momenti ininfluenti del primo episodio si trasformano in rocambolesche sequenze d'azione. Un appuntamento in un hotel, ad esempio, diventa un pretesto per condurre a ben due stage di pirotecnici inseguimenti nei corridoi culminanti nell'esplosione di un elicottero sul tetto.

Tirate fuori le frasi a effetto, acquistate il biglietto e i pop corn: è uscito un nuovo film di James Bond. Dopo la pessima gestione del franchise da parte di EA, spetta ora ad Activision e Treyarch trasporre nel mondo dei videogiochi il personaggio creato dalla penna di Ian Fleming. Spionaggio, sparatorie, inseguimenti, tante donne sensuali e qualche esplosione? Sembra un gioco da ragazzi. Ma non è così semplice.

Quantum of Solace riesce, se non altro, a risultare uniformemente monotono, nonostante le basi siano realizzate con una certa competenza. Le armi si comportano come dovrebbero, le pistole silenziate danno le giuste emozioni e gli esplosivi s'innescano con dignità, ma la ragione dietro queste solide fondamenta è una sola. Si percepisce l'engine di *COD* dietro ogni passo, ogni colpo, ogni errore, mentre detta il ritmo degli scontri a fuoco e il susseguirsi delle scene chiave. Si tratta di un motore che non solo rende possibile il gioco, ma lo controlla.

I cellulari sparsi per i livelli non sono solo oggetti collezionabili, ma serviranno ad avvertirvi della posizione dei depositi di munizioni e degli attacchi pianificati ai vostri danni

Nonostante ciò stia a significare che *QOS* non si scrolla mai di dosso il sentore di clone di *COD*, ne riceve anche il beneficio di crismi da far invidia a molti shooter. Quasi tutti i livelli consistono principalmente in combattimenti contro sei-sette nemici, corse di qualche centinaio di metri e un altro scontro, un ciclo che si ripete spensierato finché non si fugge dal livello o si fa esplodere qualcosa di grosso. Il gioco passa costantemente e fluidamente da una visuale in prima persona durante il movimento a una à la *Gears* in fase di copertura.

Per scontato che sia, il ritmo funziona, almeno fino a un certo punto, e *QOS* non manca di presentare qualche diversione, specie al termine degli stage in cui gli elementi di cui sopra vengono miscelati con inseguimenti, fughe, sezioni stealth e occasionalmente di cecchinaggio. Alcuni di questi spezzoni sono ben riusciti e creano un vero senso di panico, le fughe in particolare, mentre altri servono unicamente a rompere la monotonia del gioco. Sono certamente di gran lunga più efficaci del movimento in terza persona talvolta richiesto in alcune situazioni, come salire una scaletta premendo su, tenere premuto a destra o a sinistra per scivolare lungo una sporgenza o mantenere l'equilibrio su un cornicione con lo stick sinistro.

Nel sistema di combattimento corpo a corpo, *QOS* prende appropriatamente ispirazione, almeno in parte, da *The Bourne Conspiracy*, pur non raggiungendone le vette di perniciosità e invadenza. Non appena premerete lo stick destro nei pressi di un nemico, partirà un QTE: completatelo con successo e Bond atterrerà l'avversario con una mossa spettacolare, altrimenti sarà respinto e la vostra salute sarà intaccata. Molto artificioso, ma senza dubbio semplice da usare.

'Inoffensivo' non sarebbe un riassunto inappropriato per *QOS*. Non sorprende che Treyarch sia riuscita a creare uno shooter decente, se non altro a sprazzi, che renda l'essenza complessiva di 007 grazie all'accoppiata di licenza ed engine. Design, complessità e ispirazione mancano del tutto nel titolo, che riproduce il Bond di Craig soltanto nell'aspetto e nemmeno troppo bene. **[5]**

ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY

FORMATO: Wii USCITA: 5 DICEMBRE (DISPONIBILE)
PUBLISHER: NINTENDO SVILUPPO: INTERNO PEGI: 3+

Prendersi qualche libertà con l'orologio interno della console sfocerà stavolta in una capigliatura ribelle (ma stranamente molto apprezzata dagli animali)

Sette anni dopo il lancio giapponese dell'iterazione su GameCube, il ritorno di *Animal Crossing* al televisore di casa ricalca, prevedibilmente, lo stile del popolarissimo *Wild World*. Stiamo parlando in effetti di un *Wild World 2.0*, che permette ai giocatori della versione DS di migrare su Wii per continuare a vagabondare oziosamente nelle loro città ormai sviluppate, portando con sé collezioni e vicini di casa.

Tutte le nuove caratteristiche sono comunque accessibili da subito a chiunque. L'area esplorabile è leggermente più grande e include lo spazio per due residenti in più, oltre a dimore separate che permetteranno ai quattro giocatori di coesistere indipendentemente sulla stessa console. I visitatori provenienti dalla WFC potranno stupire alla vista dei cittadini animali che passeggiano liberamente per le strade anziché sparire e chattare tramite il microfono Wii Speak sedendosi sui quattro posti della Piccionaia per ascoltare la selezione musicale del caro vecchio KK Slider.

La zona urbana è a un viaggio d'autobus (breve e solitamente divertente, grazie all'autista Remo) di distanza, e consta di una piccola piazza su cui si affacciano i negozi dei visitatori occasionali del villaggio di *Wild World* e alcuni inediti, come la casa d'aste e una sorta di contrappasso karmico per l'odioso assicuratore Frodolo più la possibilità di sostituire il proprio volto con quello di un Mii. Peccato che i prezzi dell'atelier di Griffa sembrino calibrati esclusivamente per le tasche dei miliardari di *Wild World*.

Le modifiche al gameplay latitano. Il nuovo script è come sempre ben scritto e come sempre soggetto alla ripetizione, le macro del menu sono di facile utilizzo ma soffrono di un leggero ritardo nella comparsa del contenuto relativo. La funzionalità online richiede ancora di aprire i cancelli, aggiungere codici amico, inviare gli inviti e incrociare le dita. Quando tuttavia la connessione fallisce, costringendo al reset, scoprirete che Mr Resetti è solo un lontano ricordo. Grazie, Nintendo, per questa piccola ma importante benedizione. **[7]**

La piazza centrale della città è popolata da animali scelti a caso tra quelli non presenti nel paese. Non c'è tristemente modo di convincerli a trasferirsi da voi

NINJATOWN

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: SOUTHPEAK INTERACTIVE
SVILUPPO: VENAN ENTERTAINMENT PEGI: 3+

Il genere della 'difesa del baluardo' satura già la scena dei giochi in Flash, ma è stato raramente esplorato finora su console. Adesso, a *PixelJunk Monsters* si unisce una variante portatile che porta il nome di *Ninjatown*, a ulteriore dimostrazione di come uno sviluppatore professionale possa arricchire la formula di base con nuove idee. Là dove in *Monsters* occorreva controllare un avatar, *Ninjatown* mette nelle mani dei giocatori varie abilità e chiede loro di respingere una processione di mostriciattoli tramite attacchi diretti e a distanza.

Alla sua radice, il gameplay resta invariato. I nemici emergono da un punto d'inizio per poi muovere verso il vostro villaggio: lasciate che dieci di essi oltrepassino le vostre difese e sarà game over. Ogni mappa prevede determinate posizioni ove costruire una a scelta fra otto diverse capanne di ninja. Gli Anti Ninja godono di grande potenza d'attacco ma si muovono lentamente, mentre i Business Ninja sono deboli ma veloci e potranno trattenere i nemici fino all'arrivo degli Anti Ninja; Sniper e Forest Ninja si rendono necessari per disfarsi dei mostri volanti. I nemici uccisi fruttano denaro da investire in nuove capanne, potenziando quelle già esistenti o costruendo edifici che modificano gli attributi delle abitazioni circostanti.

La possibilità di stabilire delle posizioni all'interno delle zone d'attacco di ogni capanna aggiunge un tocco di strategia in tempo reale, mentre i poteri di Ol' Master Ninja, anch'essi attribuiti alla sconfitta degli avversari, potranno congelare l'azione per guadagnar tempo, far volare i nemici in una certa direzione o bruciarli con un raggio di luce concentrato da una lente d'ingrandimento. Un elemento di casualità s'incarna nella comparsa di una roulette alla fine di ciascun livello, che permetterà di vincere gettoni da spendere in effetti ad area. Nonostante il concept di base sia ormai logoro, *Ninjatown* è realizzato in modo solido e offre un insieme di strategie gradevolmente flessibile. Si tratta dunque di un titolo consigliato a chi dovesse trovarsi impossibilitato ad accedere a un browser. **[6]**

La grafica è disegnata dall'ex di EGM Shawn Smith, che ha anche creato la serie di giocattoli Shawnimals. Il tratto semplice è affascinante e chiaro anche nel vivo dell'azione

Lo story mode presenta una trama ironica ma del tutto trascurabile, che narra del malvagio Mr Demon e dei suoi tentativi di rubare la ricetta del biscotto perfetto da un villaggio di ninja affaristi

SILENT HILL: HOMECOMING

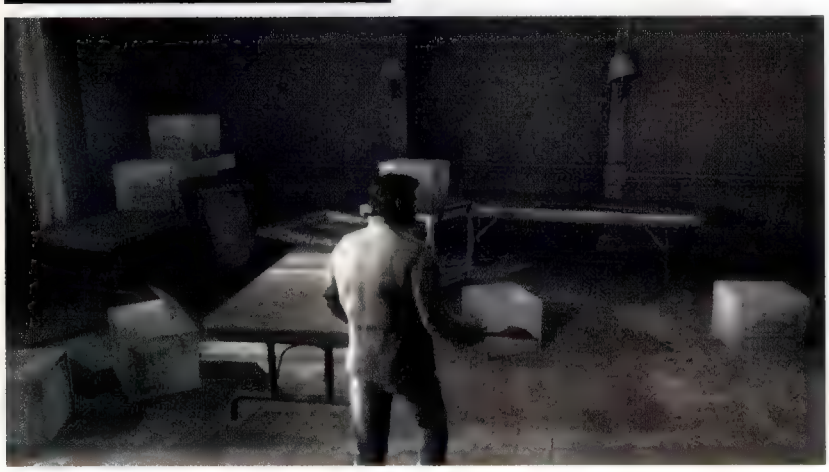
FORMATO: 360, PS3 USCITA: 6 FEBBRAIO PUBLISHER: KONAMI
SVILUPPO: DOUBLE HELIX PEGI: 18+

Silent Hill è stato, fin dalla sua prima apparizione su PS1, uno dei giochi più orripilanti (in senso buono) mai concepiti, ed è riuscito a rovinarci ben più di una notte di sonno con incubi capaci di trascendere lo schermo televisivo per turbarci profondamente. Questa nuova iterazione ha però perso lo smalto dei suoi predecessori, lasciando le sorti della serie avvolte nella nebbia.

Al di là delle imperfezioni del gioco, molte e relativamente importanti, questo nuovo capitolo è però afflitto da un unico grande problema: non fa paura. Il che, dato che si tratta di un survival horror, è piuttosto grave. Man mano che si procede nel gioco si ha infatti l'impressione di partecipare alla strana parodia di un film action. Alex è un soldato, ha un'ottima mano con le armi da fuoco e conosce una vasta gamma di mosse, schivate e trucchi da marine, utilissimi nel gioco ma completamente inappropriati. Se prima i vari Henry e James riuscivano a creare una certa suspence anche grazie alla loro inesperienza nel combattimento, questa componente è stata ora completamente eliminata, trasformando una delle migliori serie di survival horror in circolazione in un semplicistico gioco d'azione.

Anche questa trasformazione ha però i suoi vantaggi e, pur snaturando il titolo, fa salire a galla quello che è l'elemento più riuscito di *Homecoming*: i boss. Si tratta infatti quasi sempre di creature nuove e originali, create con l'inimitabile stile di *Silent Hill* ma riadattate alle nuove abilità del protagonista. Anch'esse più vicine al mondo degli action game, danno infatti vita a frenetici combattimenti a base di piombo, oggetti contundenti e orripilanti mostruosità.

Le ambientazioni, ora molto più lineari, pullulano però di mostri dalla scarsa intelligenza che, al di là dei succitati boss, appaiono dozzinali e fuori dal contesto. Basti pensare ai restyle di Pyramid Head e Nurse, più un semplice contentino per i fan che dei nemici pertinenti e degni di nota. Se poi i nemici compenetrano o sbattono contro i muri, non riescono a evitare nemmeno uno dei vostri colpi o ancora ad aggirare gli ostacoli, allora tutta la paura svanisce e rimane ben poco dell'orrore originario.



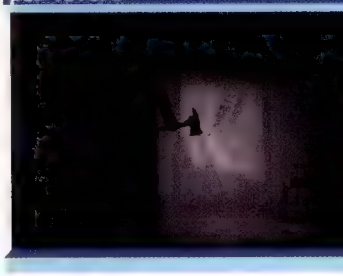
Konami ha tentato, con *Homecoming*, di dare alla serie lo stesso tipo di svolta presa da Capcom in *Resident Evil 4*. La differenza tra i due è però che Capcom, anche grazie a un'ottima componente grafica e ad un gameplay davvero valido, è riuscita a reinventare un intero franchise, creando un capolavoro emozionante e pieno di idee geniali. Konami, invece, fallisce nell'impresa e realizza un gioco non brutto, ma lontano anni luce dagli originali standard della serie. Dopo il discreto *Zero*, *Silent Hill* sembra aver ricominciato la sua personale discesa negli inferi. **[5]**

I boss del gioco, molto originali e ben realizzati, sono degli abomini enormi e coriacei che vi daranno parecchio filo da torcere. Molte volte infatti richiederanno, per essere sconfitti, delle tecniche particolari che daranno luogo a dei QTE in stile *God of War*

Sembra che le succinte infermiere del gioco siano state modellate sulle fattezze di alcune modelle di Playboy. Le modelle si sono prestate molto gentilmente allo sviluppo del gioco, peccato che i loro sforzi siano valsi a poco

I personaggi secondari questa volta sono molti di più e rivestono un ruolo decisamente più importante nella storia. La trama del gioco, che rappresenta uno dei punti forti del titolo, è infatti ben realizzata e avanza anche tramite le azioni di ottimi personaggi

Accendete la luce, per favore

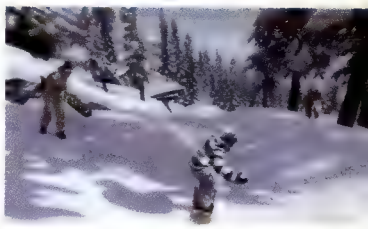


Le ambientazioni, realizzate davvero in modo pessimo, sono ovviamente inquietanti, insanguinate e oscure. Questa mancanza di luce crea però non pochi problemi al giocatore che può contare, come da copione, unicamente sulla sua flebile torcia elettrica. Questo artifizio, utilizzato per creare suspence, tende a rendere frustranti alcune sezioni di gioco in cui non solo è impossibile vedere l'ambiente circostante, ma anche i nemici. Ciò crea situazioni alquanto spiacevoli che, unite all'eccessiva semplicità del gioco, tendono ad annoiare anche i giocatori più navigati che assisteranno inermi alla dipartita del loro personaggio.

SHAUN WHITE SNOWBOARDING

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PS3 USCITA: NATALE (DISPONIBILE)
PUBLISHER: UBISOFT SVILUPPO: UBISOFT MONTREAL PEGI: 3+

Tramite i suggerimenti che di tanto in tanto appaiono in sovrimpressione, il gioco vi spingerà a scendere dalla tavola ed esplorare a piedi la montagna. Se seguirete il consiglio riuscirete probabilmente a scovare alcune delle interessanti arre segrete



Fare a palle di neve da soli non è mai divertente, complice anche un'insoddisfacente IA degli PnG. Potrete però divertirvi a compiere, anche online, le vostre discese con un amico organizzando, tra le tante cose, deathmatch a base di neve e sangue

Dopo il successo di *Tony Hawk* i publisher hanno iniziato una corsa sfrenata per accaparrarsi i nomi, più o meno celebri, dei grandi dello sport estremo. La conseguenza di ciò è stata una serie di cloni di scarsa qualità e dubbio valore. Fortunatamente, non è questo il caso.

Il gioco, sulla falsariga di *Skate*, si configura come una delle migliori esperienze freestyle nel campo dello snowboard, ben più dell'acclamato *Amped* o del folle *SSX*. Sarete catapultati subito nell'azione e vi verrà data, fin dall'inizio, una totale libertà d'azione. Dopo aver fatto la conoscenza di uno stereotipato Shaun White, che vi insegnerà i rudimenti dello snowboard, potrete tuffarvi tra le vette e iniziare la vostra corsa esplorando, anche a piedi, interi monti. Le uniche influenze che il famoso snowboarder eserciterà sul giocatore si concretizzano in alcuni intermezzi, nonché in una serie missioni volte a migliorare il vostro personaggio. Raccogliendo 12 monete da dare al vostro mentore potrete infatti sbloccare una sessione di allenamento e nuovi poteri, facendo progredire la storia e aprendo sempre nuove aree.

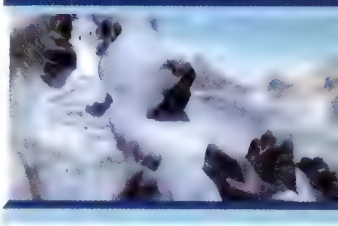
Shaun White Snowboarding è il trionfo del free roaming. Tutto il gioco si compone infatti di missioni, da affrontare in qualunque ordine, disseminate sulla mappa sotto forma di icone fluttuanti. Tra una missione e l'altra al giocatore verrà concessa piena libertà d'azione. Potrete andare ovunque, fare qualunque cosa. Vi siete stancati dei trick e volete divertivi? Potrete farlo. Avrete la possibilità di improvvisare una battaglia di palle di neve, passeggiare, fare un giro in elicottero, raccogliere oggetti.

Al contrario dei suoi diretti concorrenti il titolo assume, e non solo dal punto di vista grafico, una connotazione molto realistica. Seppure i comandi, semplici e intuitivi, mantengano una configurazione arcade, non sarà possibile realizzare le classiche acrobazie aeree ai confini della realtà. Tutto l'insieme è più misurato, più reale e più sobrio rispetto ad altri titoli del genere, pur essendo arricchito da una serie di tocchi di classe che riescono a rendere più profonda l'esperienza di gioco. Un esempio di questo realismo sono le valanghe, che costringeranno il giocatore a fare attenzione ai propri movimenti, soprattutto in determinate aree. Importante anche la mancanza di un menu per selezionare le missioni. Si renderà necessario raggiungere i vari marker a piedi, con la funivia o con l'elicottero, tutti mezzi che sostituiranno gli strani 'teletrasporti' di altri giochi.

Ovviamente il titolo non è esente da difetti che, seppur secondari, contendono a rovinare parzialmente l'esperienza di gioco. Si va da occasionali compenetrazioni di poligoni a una certa ripetitività delle quest secondarie, da un guardaroba relativamente povero a una pessima resa di capelli ed espressioni facciali.

Shaun White Snowboarding è quindi un ottimo titolo, privo però di stile, che il novello Tony Hawk dello snowboard non riesce a infondergli, e di un'alternativa altrettanto originale ai comandi della Balance Board del Wii. **[7]**

Pericolo valanghe



Tutti gli appassionati di sci e snowboard sanno che una valanga è la cosa peggiore che possa mai capitare a uno sciatore. Un piccolo tocco di classe che gli sviluppatori hanno voluto inserire nel gioco è proprio la simulazione di questo pericolo. In determinate aree, contrassegnate sulla mappa da un apposito segnale, potrete infatti causare delle strepitose valanghe. Basterà una caduta, una palla di neve tirata con troppa violenza o persino un trick un tantino più rumoroso. Peccato solo che non vi siano altre conseguenze a queste catastrofi se non, nel caso in cui non riusciste a scappare, un respawn dall'ultimo checkpoint.

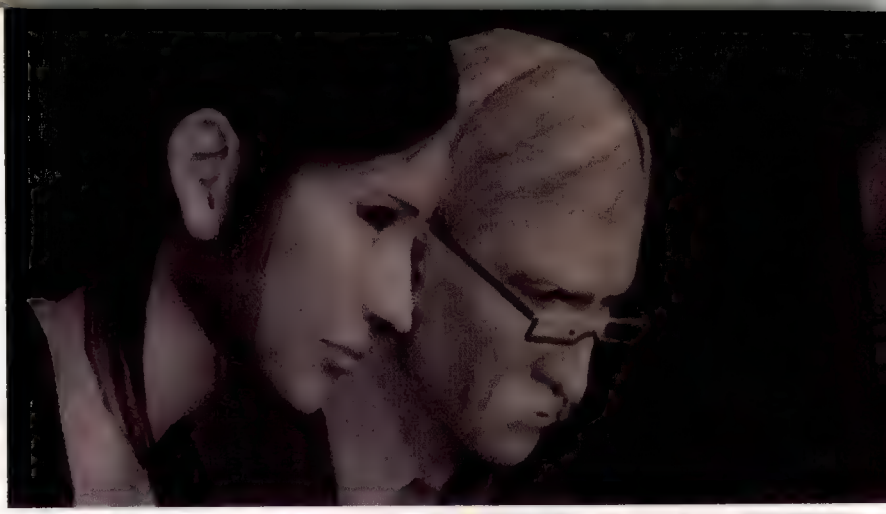
DISASTER: DAY OF CRISIS

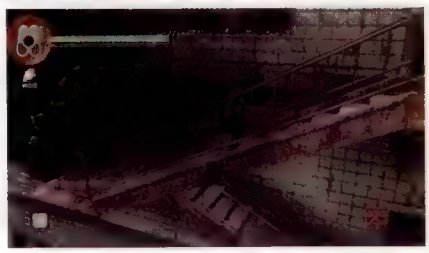
FORMATO: Wii USCITA: DISPONIBILE
SVILUPPO: MONOLITH SOFT PEGI: 16+

Le sparatorie in copertura ricordano vagamente *Gears of War*, così come le fasi di medicazione possono richiamare alla lontana *Trauma Center* e altre sezioni del gioco quattro o cinque ulteriori titoli

Con una console come il Wii, capita che il conscious gamer dimentichi l'esistenza dei videogiochi, quelli classici... quelli veri, verrebbe polemicamente da dire. Tra manuali di yoga, assistenti per smettere di fumare, per dimagrire, svegliare la mente e aguzzare la vista (siamo in attesa del *Kamasutra Training*, ma non dovrebbe volerci ancora molto), il videogiocatore cresciuto tra GdR e avventure, picchiaduro e platform, langue, lo sguardo invidioso rivolto verso 360 e PS3, la copia di *Galaxy* ormai consunta ('fossero state 1.200, quelle stelle...').

Un gioco come *Disaster*, quindi, giunge quasi inaspettato, sebbene trailer ormai antichi siano di pubblico dominio da prima che il Progetto Revolution raggiungesse gli scaffali. E dopo tanto mistero, tanta (solita) colpevole mancanza di informazione, ecco che questo action adventure del team Monolith fa la sua comparsa, saturo di contraddizioni, difetti e imperfezioni, eppure così stranamente affascinante. Sotto una maschera grezza, che mostra sempre meno poligoni di quanti occorrerebbero, texture sempre meno definite di quanto vorremmo, si nasconde un gioco strano, che trova la sua essenza reale nella sua congenita mancanza di identità. *Disaster* è un puzzle composto da giochi diversi: un po' avventura, un po' sparatutto su rotaie, un po' gioco di corse; ogni sezione, com'è tradizione dei giochi multievento (ricordate la Ocean su Amiga?), è indecorosamente sotto-standard, quasi il team fosse scusato per aver portato alla nostra attenzione un menu così vario.





Sono presenti numerosi indicatori dello stato di Ray, dalla stamina alla capacità polmonare, e tutti andranno tenuti d'occhio perché le prestazioni durante le emergenze più gravi restino ottimali

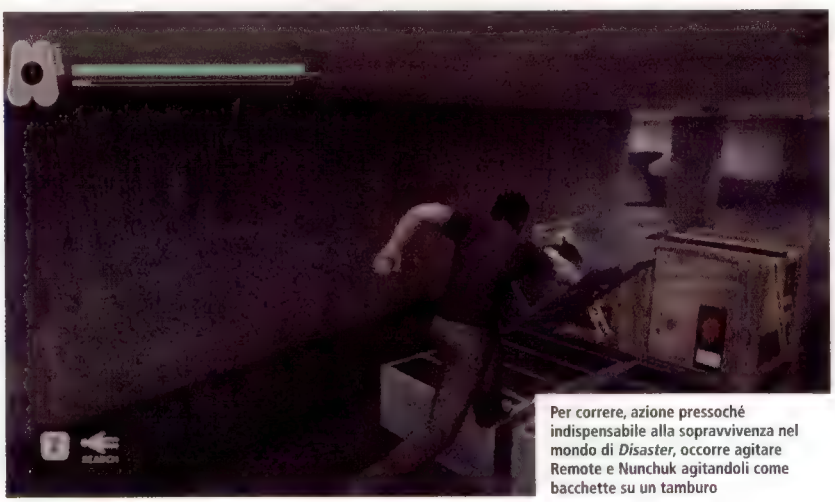
Allora perché *Day of Crisis* sa catturarci? È strano, in effetti, uno di quei rari casi in cui il totale è maggiore della somma delle parti. Sì, strano davvero. I controlli rispondono molto bene in tutte le fasi di gioco, il che ben dispone, e poco importa che le sezioni di guida siano fondamentalmente vuote o che le battaglie *on rails* risultino così anacronistiche: alla fine, contro ogni logica o previsione, si finisce per divertirsi. Sì, anche nelle parti avventurose, che alla fine sono combinazioni di intricati meccanismi di salvataggio.

La durata del gioco è tutto sommato accettabile, la sua godibilità più che discreta. Si gioca criticandolo, questo *Disaster*, convincendosi che in fondo non sia poi così un 'disaster'. Remote e Nunchuk alla mano, si affrontano terrorismi e cataclismi come se non ci fosse un domani, cercando di dimenticare la data sui nostri calendari, cercando di ignorare gli schermi collegati alle console a fianco della nostra. Giocare per evadere, per farsi raccontare una storia, per correre un po' e sparare parecchio. Per aspettare che si faccia ora di cena.

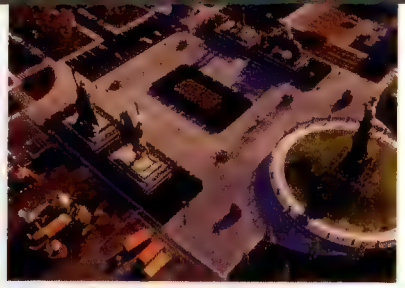
Il punto è che *Disaster* ha la semplicità narrativa di un vecchio anime di Go Nagai, quel fascino un po' rozzo e un po' rètro che, sulle prime, ti fa venire in mente *Metal Gear Solid* per PlayStation, il vecchio *MGS*, certo, ma senza i suoi significati e le sue profondità. L'action che possiede l'avventura, con piccole dosi di personalizzazione (dire GdR sarebbe troppo) a punzecchiarci un po', a farci dire: 'Ok, va bene, un altro livello'. Come fosse uno shooter a scorrimento orizzontale anni '80 dove, invece dei power up, ci viene propinata un po' di banale narrazione. Come se, in fondo, il nostro Wii avesse una disperata fame di quel cibo per la mente che, un tempo, ci piaceva chiamare 'gameplay'. **[7]**

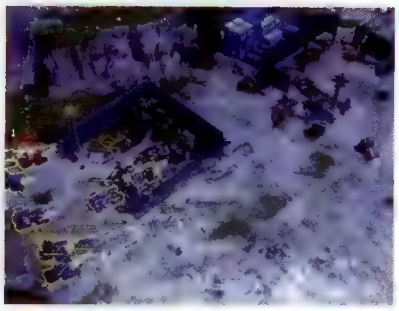
Obiettivo sbloccato

Derivativo persino nel presentare il suo materiale sbloccabile, *Disaster* offre al giocatore non solo la possibilità di ottenere classici extra quali t-shirt e armi segrete soddisfacendo determinati requisiti, ma anche una serie di 'titoli' al raggiungimento di traguardi numerici o all'esecuzione di specifiche mosse. Completare un livello senza mai saltare, sparare 1000 proiettili in un altro, persino non salvare nessuno: l'anti-intuitività di alcuni di questi obiettivi sembra voler proporre un'alternativa agli omonimi con iniziale maiuscola su una certa console Microsoft.



Per correre, azione pressoché indispensabile alla sopravvivenza nel mondo di *Disaster*, occorre agitare Remote e Nunchuk agitandoli come bacchette su un tamburo





COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

FORMATO: 360, PC (VERSIONE PROVATA) USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: EA SVILUPPO: EA LA PEGI: 16+

Un collega ci chiede se i nostri cani hanno delle pistole. Non è quasi mai una domanda considerabile logica e ragionevole, e in effetti i cani di *Red Alert 3* non hanno pistole. Ma fateli entrare in un qualsiasi veicolo e abbatteranno i nemici a suon di latrati per mezzo di enormi subwoofer. I Russi ribattono con orsi d'assalto che vengono lanciati da mezzi di trasporto truppe anfibi, riempiendo il cielo di grappoli di paracadutisti ringhianti.

È difficile, se non impossibile, tacere del mondo ingegnosamente lunatico di *Red Alert 3*, ma non appena il premier russo interpretato da Tim Curry comincerà a dettagliare lo scenario macinando vocali a tutto spiano ci si chiederà se per caso il gioco vero e proprio non sia rimasto sepolto sotto una valanga di garrulo *nonsense*. Pur non tradendo la sua predilezione per l'eclettismo delirante rispetto alla sistematicità seriosa, *RA3* accentua il divario tra combattimento marittimo, aereo e terrestre, offrendo un esercizio logistico ben più complesso che in passato. Una base nemica potrebbe essere vulnerabile a un assalto di terra, ma se sarà separata dalle vostre truppe da una striscia d'oceano pattugliata da letali sommozzatori si renderà necessaria una forza d'attacco diversificata per accompagnare la tradizionale carica d'artiglieria, spesso a più stadi da un lato all'altro della mappa.

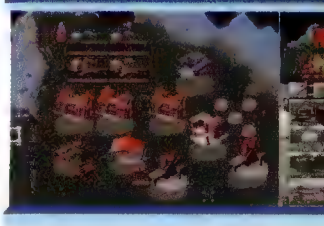
A svecchiare la formula classica giunge inoltre un gameplay cooperativo, almeno nelle intenzioni, che vede il proprio comandante affiancato da una sorta di vice dotato di sue proprie risorse che muoverà autonomamente, controllato nel single player da un'IA in grado di eseguire quattro diversi comandi e nel co-op da un secondo giocatore. Nel primo caso, sfortunatamente, la stessa discutibile intelligenza artificiale applicata ai nemici limiterà il ruolo del proprio braccio destro a quello di mero diversivo per le tattiche dispiegate autonomamente.

Non mancano altri problemi di un certo rilievo: il semplice ma cruciale atto di selezione delle unità è scomodo e incerto, e verrà annullato ogni qualvolta un comandante apparirà sulla schermata del video, peraltro oscurando la mappa. Lo scriptaggio e l'iniziale linearità della campagna in singolo manca di valorizzare i presupposti intrinseci dell'RTS, rendendo difficile riscontrare il successo complessivo di una strategia come contrapposto al semplice raggiungimento di un punto oltre cui si attiva la ritirata nemica. Ma anche in questi casi la sgargiante follia di *RA3* continua a risucchiare il giocatore con battaglie che esplodono di luci, colori e robot giganti. Restino alla larga i condottieri in pantofole più meticolosi, abituati alla disarmante profondità di un *Supreme Commander*: *RA3* non minaccia mai di prendersi tanto sul serio, né d'altronde vorrete che lo faccia. [7]

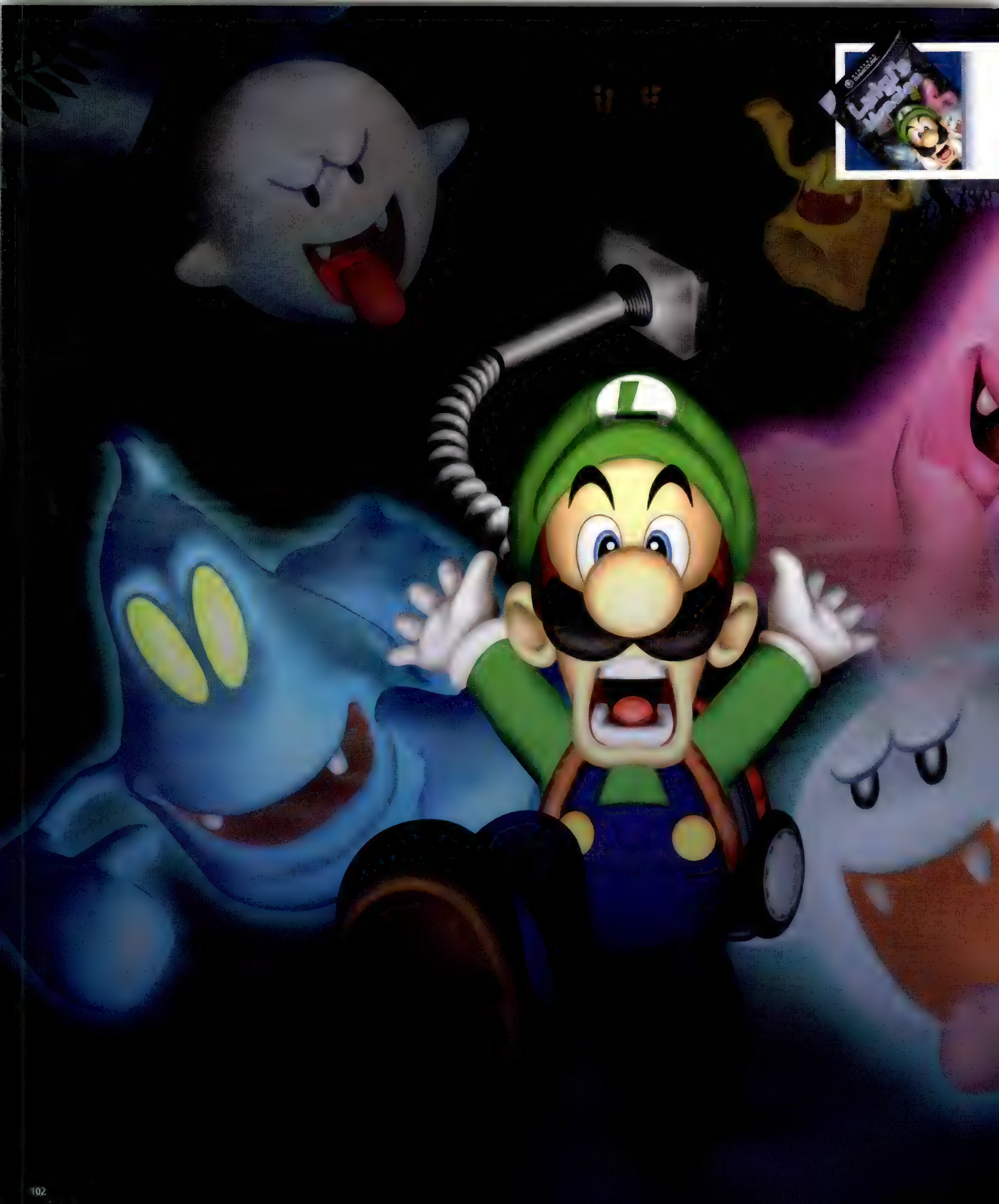
Le cut scene a suggello delle missioni sono superbamente istrioniche: George Takei, Peter Stormare, Jonathan Pryce e JK Simmons si affiancano al già menzionato Tim Curry nei ruoli dei leader, assistiti da una corte di scollacciate ragazze da copertina

Se l'esigenza di assalti multidisciplinari e multifase minaccia sporadicamente di trasformare gli scontri in semplici attriti, i giocatori hanno ora il tempo di sviluppare esuberanti superarmi e assurde unità eroiche

Origini alternative



Anche il più classico futuro sci-fi trova radici in un qualche passato, e l'ambientazione del *Command & Conquer* originale, la battaglia tra Nod e GDI per il controllo del Tiberium, risale appropriatamente alla versione alternativa della Storia del ventesimo secolo narrata a partire dal prequel *Red Alert*. In tale universo parallelo, le forze Alleate combattono con l'Unione Sovietica per il dominio del continente europeo, mentre l'immortale Kane (figura onnipresente nella serie) vigila sullo svolgimento del conflitto. Da qui si dipana la storia esponenzialmente alternativa di *RA3*, che vede i Russi viaggiare indietro nel tempo per prevenire la vittoria degli Alleati nella Guerra Mondiale. Per quanto riguarda l'influenza del precedente lavoro di Westwood nel delineare lo scenario di *C&C*, si veda pagina 106.



TIME EXTEND

LUIGI'S MANSION

FORMATO: **GAMECUBE**
PUBLISHER: **NINTENDO**
SVILUPPO: **EAD**
ORIGINE: **GIAPPONE**
ANNO DI USCITA: **2001**

In principio solo un Mario bis, Luigi finisce sotto i riflettori come personaggio compiuto mentre il Regno dei Funghi ci presenta la sua Raccoon City

Non è poi così strana l'ossessione di *Luigi's Mansion* per gli specchi, vista la sua determinazione a invertire praticamente tutte le tradizioni instaurate dai *Mario Bros*. In quasi ogni stanza della casa infestata ci s'imbatte in una qualche forma di superficie riflettente che rivolta l'ambiente come un guanto, proprio come il gioco ribalta i preconcetti del giocatore. Detto in parole povere, per quanto si provi e riprovi non è possibile saltare in *Luigi's Mansion*. Anzi, la prima fiduciosa pressione del grosso pulsante A non produrrà altro che la tremolante pronuncia del nome di Mario da parte di Luigi: il richiamo a un eroe familiare in un mondo in cui nulla funziona più nel modo in cui era solito.

Luigi's Mansion tende a sembrare il gemello allo specchio dell'iterazione successiva, *Super Mario Sunshine*, anch'esso basato su uno strumento da spalla e caratterizzato dalla meccanica della pulizia e da un'ambientazione atipicamente realistica (ed è tutto dire sul Regno dei Funghi considerare realistiche una casa infestata e isole ricoperte di gelato). Nella realtà, tuttavia, tutto si complica molto velocemente. La storia è ancora una volta inconsistente (i fratelli vincono una villa in un concorso cui non hanno mai partecipato e Mario sparisce di conseguenza), ma il gameplay di base vede le possibilità esplorative considerevolmente ridotte dall'obiettivo finale, che vede Luigi eliminare i fantasmi da un intero edificio, una stanza alla volta, col solo ausilio del suo Poltergust 3000. Nonostante l'ordine del giorno monocorde, *Luigi's Mansion* resta per tutta la sua durata un gioco sorprendente e rivela, col suo mistero fondamentale (perché proprio Luigi?), gli ingranaggi al di sotto della macchina dei Mario in una luce del tutto diversa e inattesa. Non potrebbe essere più chiaro che il gioco desidera che ripristiniate l'ordine in un mondo caotico, e dopotutto vi pone tra le mani un aspirapolvere sin dalle prime battute, eppure, a un livello più profondo, sembra voler comunicare che anche la struttura più grandiosa ha i suoi limiti e persino le regole più cristalline vanno sovvertite di tanto in tanto.

I fantasmi rappresentano i meccanismi del videogioco: PnG destinati a ripetere una manciata di frasi, schemi di movimento che rispondono a vecchi punti d'attivazione

Lo spostamento dell'attenzione su Luigi non sembra promettente. Mario è stato disegnato come lo conosciamo per necessità, i suoi baffi applicati al viso per trasformare un ammasso di pixel in un volto riconoscibile e il cappello calato sulla testa per risparmiare sulle animazioni dei capelli, ma Luigi venne alla luce in modo del tutto accidentale. Il fratello di Mario non era altro che uno sprite ricolorato che fungeva da avatar per il secondo giocatore, e negli anni seguenti vide ben pochi aggiornamenti. Era il più magro dei due e talvolta saltava in modo diverso, ma rimaneva una nullità, il personaggio di chi non era abbastanza veloce a scegliere Mario. Basare un intero gioco sulla sua figura era come scrivere un romanzo su un Koopa Troopa rosso.

Luigi restava una nullità. Basare un intero gioco sulla sua figura era come scrivere un romanzo su un Koopa Troopa rosso

Gli effetti dei tessuti e del pulviscolo di *Luigi's Mansion* generano godibili quantità di entropia fisica. Gli specchi realistici completano la vivacità tecnica e visiva

E la scelta dell'eroe non era l'unico stravolgimento in serbo. *Luigi's Mansion* sorvola noncurante anni di onorata tradizione scartando le fasi platform, la struttura centrale di *Mario 64* e i paesaggi solari e vivaci a cui il

AVETE SENTITO?

La colonna sonora di *Luigi's Mansion* è eterogenea e brillante, dai theremin alla Ed Wood agli effetti sonori buffi (ma melodici) alla tensione dei pezzi al clavicembalo che si stempera in sprazzi hip-hop nel giro di pochi secondi. In un tocco geniale per i tempi, e tuttora quasi mai replicato, Luigi canticchia la musica di sottofondo a più riprese durante il gioco mentre esplora la magione, e i vari livelli d'incertezza nell'esecuzione delucidano chiaramente sul suo stato mentale.

pubblico era ormai abituato. Il risultato è un *Mario Bros* diverso da qualunque altro, futuro o passato: l'avventura di Luigi si inoltra ben presto in territori del tutto insoliti.

A sorpresa, si tratta spesso di territori già esplorati da altri giochi. Dalle animazioni d'apertura delle porte che scimmiottano *Resident Evil* alla struttura di sbloccaggio e potenziamento à la *Metroid*, non manca nemmeno l'ombra di *Zelda* nei puzzle organici e nelle casse del tesoro. A questi si affiancano altri rimandi ancor più lontani: la meccanica della cattura di fantasmi affine alla pesca e le stanze stile *Robotron* come lo studio del pittore, che pone Luigi contro ondate di fantasmi ciascuna da spazzare via con una tattica specifica.

Tutto è permeato da un diffuso sentore vacanziero agli antipodi della locazione tetra e claustrofobica, come se nel vedere un'opportunità, per quanto fugace, di liberarsi da un modello evolutosi per quasi due decenni, il team avesse improvvisamente deciso di stipare una decina di stili di gioco in uno solo. Ma *Luigi's Mansion* non si limita mai a rubare idee: le distorce sempre in risvolti inaspettati e personali. Le porte di *Resident Evil* diventano ridicole quando è la paffuta mano guantata di Luigi ad avvicinarsi tremolante al pomello, e dubitiamo che Samus abbia mai dovuto trovare una chiave nascosta sopra uno sciacquone per procedere.

Gli scontri coi boss vantano una grande potenza espressiva: particolarmente memorabile la battaglia contro un enorme neonato fantasma con il feticcio dei cavalli a dondolo

Ancor più sorprendentemente

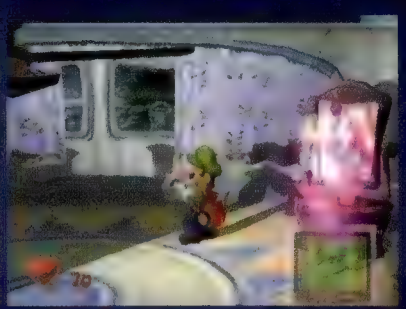
per un gioco tanto leggero, *Luigi's Mansion* trova addirittura il tempo di parodizzare le convenzioni del cinema horror. Se Ghostbusters è probabilmente la più ovvia fonte d'ispirazione, a un livello più basilare si gioca maggiormente sulla ripetuta 'incertezza' di ciò che si trova oltre la porta, tipica dei film di paura. Le sue stanze separate diventano compartimenti per ospitare ogni trucco del repertorio, dalle ombre minacciose dietro la tenda di una doccia alle suppellettili levitanti. Il prodotto finito non spaventerebbe probabilmente nemmeno un bambino, ma azzecca sapientemente alcuni momenti di autentico shock, dal salto sulla sedia causato da un Boo che spunta dove non ci si aspetterebbe alle luci che si spengono improvvisamente prima che si scateni il pandemonio.

Ma l'elemento più stupefacente è forse proprio lo scenario che contiene l'inventiva. Anziché svolgersi lungo una parata di mondi eterogenei, *Luigi's Mansion* si preoccupa di dipingere un singolo luogo in modo coerente. Non può mancare un livello ghiacciato, ma le stanze restano un insieme armonico nonostante la varietà. Persino l'osservatorio che porta Luigi nello spazio parte come un semplice studio con pannelli in legno, e altrove la carta da parati, gli accessori, le porte e gli infissi contribuiscono a rafforzare la sensazione di un'unica e specifica locazione.

Il ritmo azzecca momenti di autentico shock, dal salto sulla sedia causato da un Boo alle luci che si spengono prima che si scateni il pandemonio

E le ridotte dimensioni dell'ambiente non ne inficiano la reattività. Col Poltergust è possibile risucchiare gli angoli di lenzuola, tende e tovaglie e versare l'acqua dai rubinetti. Si può addirittura usarlo per una pulizia effettiva, eliminando la polvere dagli scaffali e le ragnatele dagli angoli del soffitto. Nonostante l'apparente solitudine del protagonista, inoltre, ogni stanza in realtà pullula di spettri che vanno dai Boo ai più elaborati personaggi, ciascuno un miniboss dotato di una storia e di un punto debole da sfruttare a proprio vantaggio. Nel livello di caos raggiungibile a schermo si ravvisa più di un sospetto di demo tecnica.

In ultima analisi, fu Luigi stesso a rendere possibile il tutto. Il rovesciamento di veder Mario rapito e bisognoso di essere salvato, apparentemente una facezia, è in realtà lungi dall'esserlo. Piuttosto, fornisce una scusa eccellente per allontanarsi da anni di rituali e, più importante, di aspettative. Luigi diventa utile esattamente in virtù di quel che non è, e proprio così permette davvero a EAD



Ogni fantasma catturato viene esposto nella Galleria dopo essere stato ricacciato nella cornice dal Professor Strambic

Ripulire una stanza fa si che le luci si riaccendano, calmando Luigi. Nel suo tremito continuo quando è immobile è contenuto tutto il carisma che ha reso famosa la serie di *Mario*

IT'S-A ME, LUIGI!

Molti critici hanno notato che, per via del sentimento di paura richiesto a un protagonista che si avventuri in una casa infestata dagli spettri, Luigi viene qui dotato di una personalità per la prima volta nella sua vita: è il fratello fifone che entra nella mischia tremando, ansioso di fuggire a gambe levate. Da qui altri giochi lo hanno ulteriormente sviluppato: ne è un esempio *Superstar Saga* su GBA, che concede a Luigi ampie opportunità di fuga prima di imbarcarsi in una pericolosa avventura. Intelligent Systems ha preferito concentrarsi sulla sua autonomia come personaggio: *Paper Mario: Il Portale Millenario* lo vede partire per una missione parallela a quella di Mario (ed egualmente ridicola) di cui offre aggiornamenti tornando in città ogni poche ore, con effetti regolarmente soporiferi su Mario.

di esplorare nuove tipologie di gioco senza timore di macchiare la sua preziosa mascotte.

Ne riceviamo un'opera che muove la serie non in avanti, ma lateralmente. Nintendo non progettava di certo di non realizzare un altro *Mario* convenzionale, essendo d'altronde già al lavoro su *Sunshine*. *Luigi's Mansion* dovrebbe perciò trovare posto tra i cavi di collegamento e il Virtual Boy come simbolo di una compagnia che misurava periodicamente il tasso di sperimentazione che gli utenti riuscivano a sopportare.
Indipendentemente dalla fantasiosità delle avventure di Mario, le usanze da esse stabilite si rivelavano inevitabilmente costrittive. Luigi rappresentava dunque la libertà pura, una chance di ricostruire, almeno per una volta, il mondo su fondamenta diverse. Niente piattaforme, niente Goomba, niente stage desertici o di lava. Al loro posto, un'esplosione di creatività che al risveglio, di giorno, si può quasi considerare come uno strano sogno. *Sunshine* avrebbe mandato Mario in vacanza, ma Luigi permise al team di sviluppo di prendersi una vacanza da Mario.

Giunse in aiuto anche il fatto che non c'era un periodo migliore per sperimentare. Nintendo era entrata nell'era GameCube già al secondo posto: Sony aveva vinto l'ultima partita e il jolly di Microsoft stava per entrare in campo. L'incertezza aleggiava nell'aria, e dunque se mai c'era stata un'opportunità di mostrare di cosa fosse capace la squadra di Miyamoto, questa era arrivata.

Improvvisamente, l'autoreferenzialità di cui è letteralmente cosparso *Luigi's Mansion* inizia ad acquisire un senso preciso. Quiz riguardanti il tema musicale di un vecchio gioco, richiami al mondo reale nella forma del Game Boy Horror, effetti sonori familiari che spingono a frugare nei propri ricordi: la casa stregata di Luigi non lesina allusioni nostalgiche, e il motivo è che, nel cuore del suo cuore, questo non potrebbe essere altrimenti considerato un vero *Mario*. Al di sotto dei volti riconoscibili, *Luigi's Mansion* è uno sparatutto in terza persona riconvertito piuttosto che il platform che tutti si attendevano, a suggerire che dopo il relativo insuccesso del N64 Nintendo pensava che forse i giocatori avrebbero gradito smettere di saltare ogni tanto.

Sebbene *Luigi's Mansion* abbia registrato buoni risultati di vendita, venne accolto da più parti con una garbata confusione. La vera svolta per Nintendo non fu questo gioco, né *Sunshine* e nemmeno il glorioso *Galaxy*, ma il modesto *New Super Mario Bros.* È il successo di quella formula arretrata, indorata dalla nostalgia, che probabilmente terrà ostaggio Mario negli anni a venire, e significa che non vedremo presto altre innovazioni rischiose e impreviste. L'avventura di Luigi potrebbe essere condannata a rimanere unica nel suo genere, affascinante, distintiva e infine ammantata di polvere come la villa stessa. Chiederemmo un sequel, se la sua stessa nozione non andasse contro il manifesto che permise la creazione del gioco

THE MAKING OF...
DUNE II: BATTLE FOR ARRAKIS

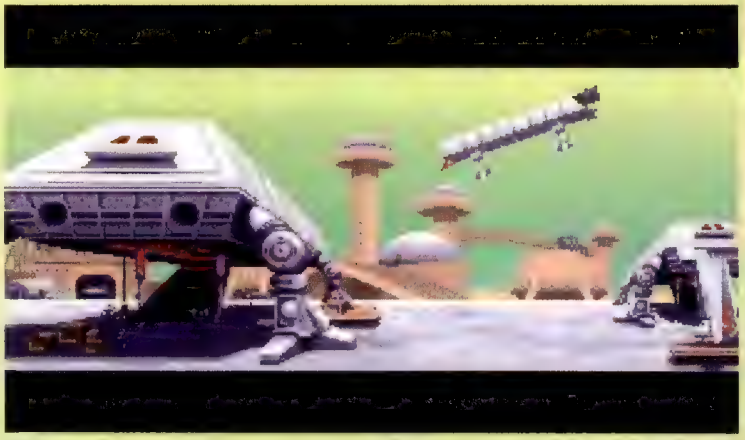
L'edificazione (in tempo reale) di una base, di una dinastia e di un intero genere

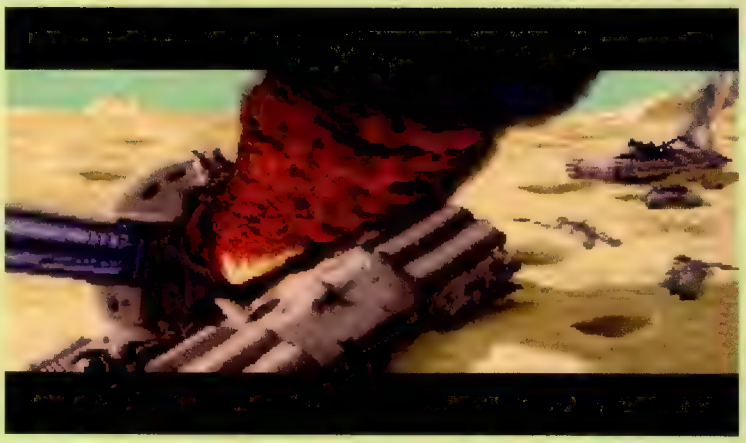
FORMATO **AMIGA, MEGA DRIVE, PC** PUBLISHER **VIRGIN INTERACTIVE** SVILUPPO **WESTWOOD STUDIOS** ORIGINE **USA** ANNO DI USCITA **1992**

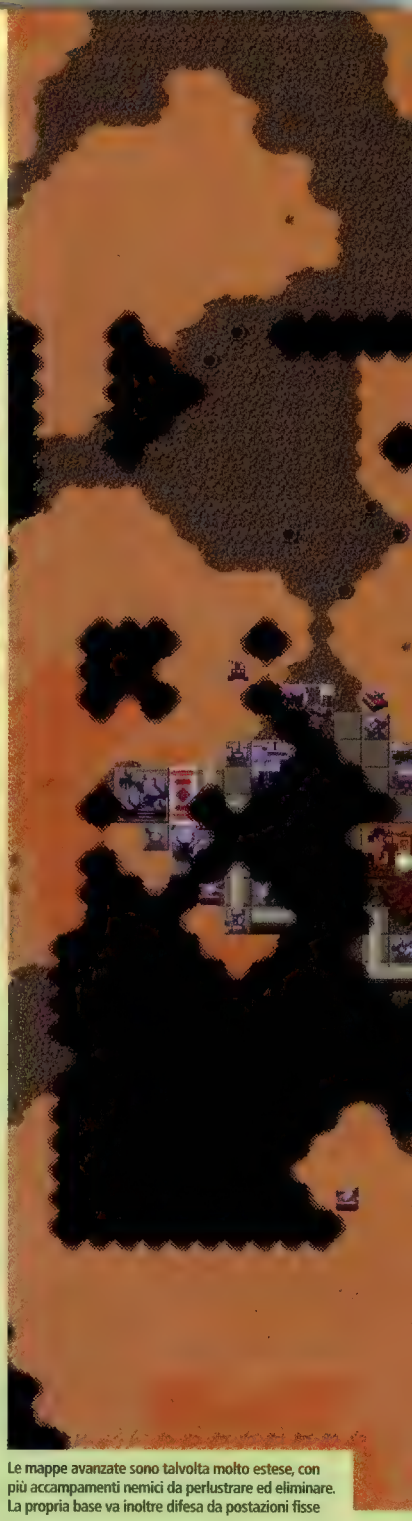
È assai raro che un singolo gioco diventi il progenitore di un nuovo genere. Nonostante i precedenti che certi fan tentano di ricondurre a un gruppo di titoli a 8-bit lievemente simili, il primo strategico in tempo reale al mondo può essere indicato con poche obiezioni in merito.

Tornare indietro a *Dune II* oggi è un'esperienza che apre gli occhi e rende chiaro quanto poco il genere sia avanzato negli ultimi sedici anni: come scoprire che *Halo* è uscito in realtà nel 1982. Lo stesso punto di vista, la stessa interfaccia, gli stessi controlli e lo stesso gameplay sottesi a *Dune II* vengono usati ancor oggi, supportati da un tasso d'evoluzione perlopiù minimo.

Privo dei reticoli o delle griglie esagonali propri della strategia a turni contemporanea, *Dune II* si basava liberamente sul film di David Lynch, almeno in termini di design visivo. Il gameplay prevedeva tre diverse fazioni, una delle quali pensata appositamente per il gioco, dotate di strutture, unità e armi speciali distintive. Poter







Le mappe avanzate sono talvolta molto estese, con più accampamenti nemici da perlustrare ed eliminare. La propria base va inoltre difesa da postazioni fisse

controllare ciascuna direttamente col mouse, puntando e cliccando sul punto ove si voleva spostarle o farle attaccare, difficilmente sarebbe apprezzato oggi come rivoluzionario, ma lo era per il tempo; lo stesso discorso vale per la necessità di raccogliere la Spezia come risorsa per alimentare l'espansione delle proprie armate.
"L'ispirazione per *Dune II* mi venne in parte da *Populous*, in parte dal mio lavoro su *Eye of the Beholder* e infine, e forse più importante, da una discussione col vicepresidente di Strategic Simulations Inc. Chuck Kroegel", ricorda il cofondatore di Westwood Studios e producer di *Dune II* **Brett Sperry**.
"Il nodo della mia argomentazione contro quella di Chuck era che i

"Herzog Zwei era divertentissimo, ma l'altra ispirazione per Dune II fu in realtà l'interfaccia software del Mac"

wargame facessero schifo per via della mancanza d'innovazione e del design scarso. Chuck percepiva una lunga e lenta fase di declino nella categoria, dovuta a uno spostamento in massa dei giocatori verso generi più esaltanti", spiega Sperry. "Sentivo che il genere avesse grandi potenzialità: per quel che mi riguardava, era stata appena grattata la superficie, specie dal lato del design. La presi dunque come una sfida personale e m'immaginai come sposare le dinamiche in tempo reale a controlli raffinati in un wargame al fulmicotone".

Herzog Zwei, gioco di Technosoft per Mega Drive uscito nel 1990, viene spesso etichettato come fonte d'ispirazione primaria per *Dune II*, ma l'influenza più consistente provenne da una fonte ben più terrena. "*Herzog Zwei* era divertentissimo, ma l'altra ispirazione per *Dune II* fu in realtà l'interfaccia software del Mac. Il fatto di cliccare col mouse e selezionare gli oggetti del desktop mi fece riflettere: perché non usare la stessa interfaccia nell'ambiente di gioco? Perché non realizzare un'arena sensibile al contesto? Al diavolo le hotkey, e al diavolo il controllo via tastiera!".

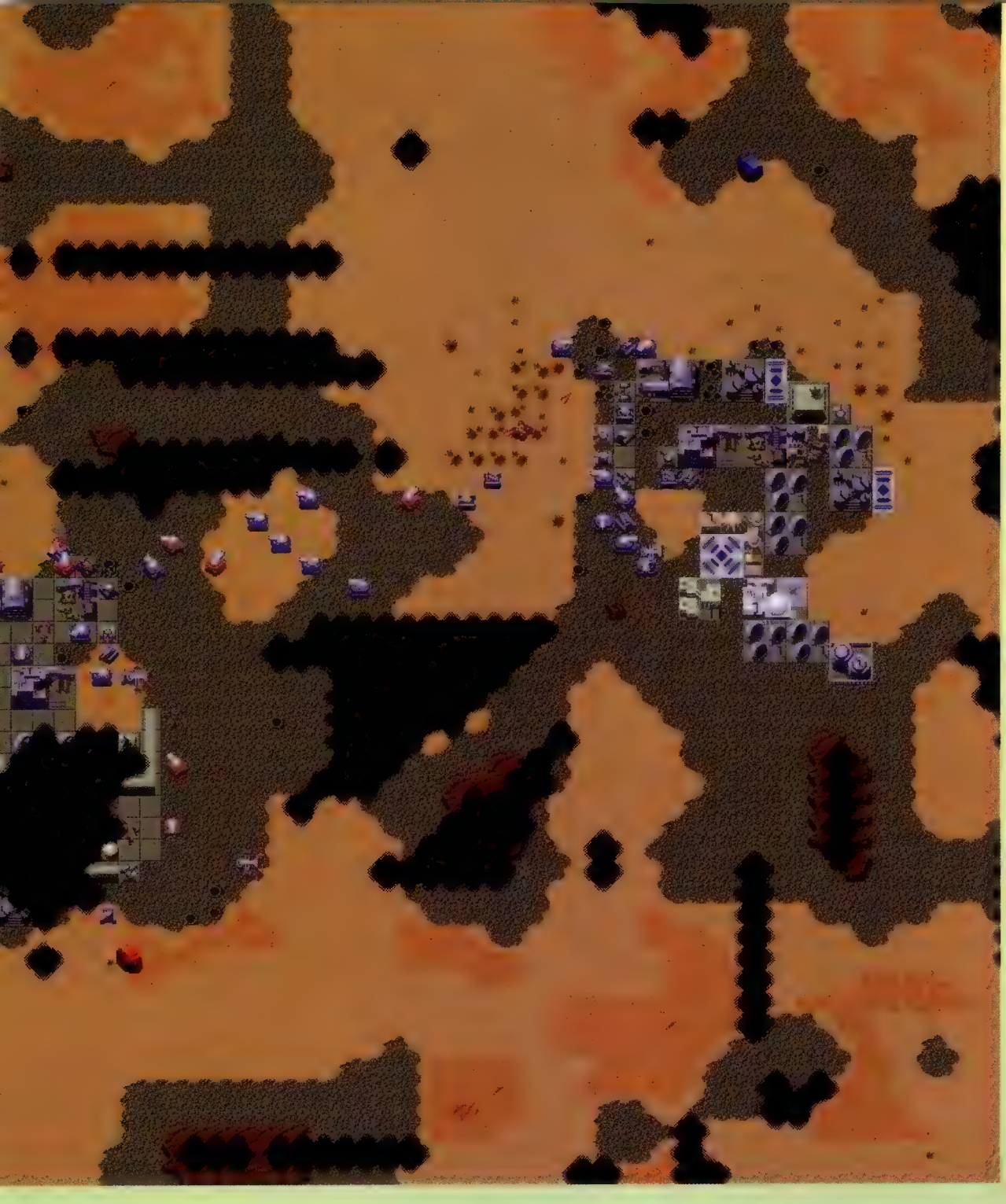
L'influsso esercitato da MacOS (all'epoca, l'interfaccia testuale dell'MS-DOS teneva ancor testa a Windows su PC) su Sperry non deve sorprendere, data la sua esperienza iniziale nell'industria videoludica come programmatore su Apple II.

"Iniziai a programmare al liceo a 16 anni realizzando conversioni per Apple II, alcune utilità e sei 'edutainment'. Il mio primo gioco di rilievo si chiamava *Terra 12*, ma non fu mai pubblicato. Verso il 1984 incontrai Louis Castle, lavorando alla conversione di *Impossible Mission* su Apple II. Louis realizzò gran parte delle animazioni e degli artwork di quel progetto; la mia carriera nel campo dell'arte digitale finì nell'istante in cui posai l'occhio sulle sue opere assolutamente superiori!

"Io e Louis fondammo Westwood Studios come compagnia di giochi a 16-bit nel marzo 1985. I nostri primi titoli uscirono su Amiga e Atari ST; inizialmente eravamo un gruppo di tre [che comprendeva il programmatore Barry Green]. Louis si occupava di tutti gli artwork, tutti noi programmavamo e ciascuno si assegnava parti dell'audio".

Sperry smise tuttavia di programmare nel 1987, a seguito dell'aumento della mole di lavoro richiesta dalla gestione della compagnia, dal lavoro di design e dalla supervisione della produzione. "Con l'ascesa delle macchine a 16-bit, regole e standard

Una carica d'artiglieria fallita può veder sperperate ore di attenta mietitura, costruzione e preparazione. Con i cantieri ancora intatti, il nemico ricostruirà rapidamente tutti gli edifici distrutti, rendendo imperativo valorizzare ogni singolo veicolo



MELODIE DI DUNE

Benché a oggi gli strategici in tempo reale lottino per restare visivamente accattivanti, i traguardi di *Dune II* nel campo del sonoro, con la sua musica interattiva e una quantità di parlato digitalizzato inusuale per l'epoca, furono significativi. "L'aspetto sonoro forma almeno il 50 per cento della magia di un gioco", afferma Sperry. "Sotto questo aspetto, *Dune II* precorse i tempi grazie a Paul Mudra e Frank Klepacki, e Westwood stessa costituiva un'anomalia perché aveva un gruppo interno per l'audio, mentre gran parte degli sviluppatori si rivolgeva ad appaltatori esterni. Ma questa era l'importanza che attribuivo alla componente audio del videogioco".

In linea col resto del gioco, molto del design sonoro era solo vagamente delineato all'inizio del progetto. "Moltissimo dell'audio non era stato pianificato dal principio. Continuavo a infrangere le deadline interne con continue richieste di nuovi suoni, specie per rinforzare l'interfaccia e il feedback", dice Sperry. "Accadde quasi tutto durante la fase di rifinitura: spesso le parti più esaltanti del game design sono inconoscibili finché non si raggiunge un certo stadio. Il segreto è aspettare a pubblicare un gioco finché non si ha il tempo di ponderare e di implementare i tocchi finali. Spesso è una fase molto costosa, ma ne vale la pena!".

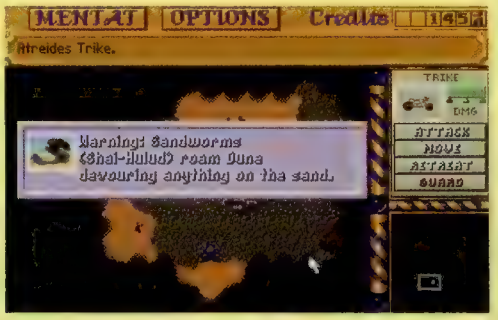
cambiarono drammaticamente: dovemmo assumere due artisti e un addetto al sonoro. La composizione dell'industria passò quasi nottetempo da team di uno o due persone a gruppi di sei o sette".

Oltre a dimostrare l'immutabilità di certi topoi dell'industria, Sperry ricorda che allo stesso tempo programmare stava annoiandolo sempre più: "Per me, creare il concept e il design era il mestiere più difficile ed esaltante, e fremevo ogni attimo che trascorrevo lontano da esso".

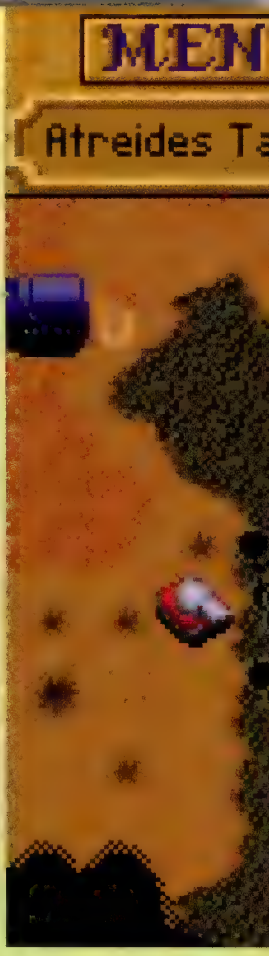
Il concept di *Dune II* prese forma a partire da una proposta di Martin Alper, presidente di Virgin Games. "Martin mi chiese cosa pensassi dei libri di Dune scritti da Frank Herbert e del film", ricorda Sperry. "Amavo i libri e l'adattamento per il cinema di David Lynch, dunque glielo dissi. Martin mi rispose che aveva bloccato a licenza anni prima e che potevo usarla se avessi voluto".

Alper aveva parlato a Sperry nella convinzione che lo sviluppo da parte della francese Cryo di un ibrido avventura/strategia a tema Dune fosse ormai cancellato. Come

Completare ogni livello offre una scelta fra tre mappe alternative e spesso un nuovo avversario. Il multiplayer è assente



Brett Sperry durante un viaggio a Tokyo nel 1999 (sopra). Oltre a *Dune* e *Command & Conquer*, a Westwood si devono gli *Eye of the Beholder*, il leggendario adattamento videoludico di Blade Runner e un porting PC di *Resident Evil* non accreditato



RITORNO A DUNE

La chiusura di Westwood Studios da parte di EA nel 2003, a soli cinque anni dall'acquisizione, portò Sperry a concentrarsi sui suoi interessi nel campo dell'arte, dell'architettura e della fotografia. "Sono molto attivo nella comunità artistica di Las Vegas e vi aprirò una galleria d'arte contemporanea quest'autunno", rivela. "Il design architettonico della galleria è opera mia, e tranne alcune ristrutturazioni questo sarà il mio primo edificio commerciale. Sono stato un fotografo artistico per gran parte della mia vita, ma raramente ho mostrato pubblicamente le mie opere. Con questa nuova galleria, forse avrò l'occasione di mostrare agli altri come vedo il mondo".

Sperry continua comunque a offrire occasionalmente la sua consulenza ad alcune compagnie videoludiche sulle meccaniche e la concettualizzazione del gameplay e lo sviluppo economico, ma preferirebbe non specificare per quali giochi o aziende (non EA, ad ogni modo). "Devo confessare di avere una o due idee di game design per il genere degli strategici/wargame che mi girano in testa da qualche anno. Al di fuori dei wargame, sto esaminando alcune idee descrivibili come intrattenimento casual o come piccole prelibatezze che potrebbero andare bene su Xbox, Wii o anche iPhone. Forse dovrei fondare una nuova compagnia e permettere a una di queste idee di nascere...".

lo stesso Sperry scoprì più avanti, tuttavia, Cryo non si era data per vinta. "Si affrettarono a completare il loro gioco prima del nostro", rivela. "Ne risultò un incubo di titolazione: il gioco Cryo non aveva nulla a che vedere col nostro, eppure fu pubblicato prima perché Virgin scalpitava per il ritorno economico. Ignorando le mie violente proteste, il nostro lavoro fu chiamato *Dune II: The Building of a Dynasty* [*Battle for Arrakis* in Europa e per la versione Mega Drive] e il resto è Storia".

Non meno problematiche furono le prime fasi di sviluppo, che Sperry ci racconta: "Il mio capo programmatore era Joe Bostic, e ricordo di avergli spiegato i rudimenti del combattimento e come volevo che le mie unità si muovessero sul campo di battaglia. Lui assemblò il tutto, e il risultato era davvero noioso!".

A questo punto, tuttavia, il gioco non presentava grandi somiglianze col prodotto finito e permetteva di schierare per ogni fazione solo da quattro a otto unità. "Quando lo giocammo, l'intero gioco finì in un istante. Lavorammo dunque sugli ostacoli sul campo di battaglia, sulle dinamiche produttive avanzate, sulla costruzione di basi e unità e sull'effetto della nebbia di guerra. Le dinamiche produttive furono parzialmente ispirate dal *Civilization* di Sid Meier, che mi diede delle idee per rendere *Dune II* più interessante".

A detta di Sperry, non esisteva un game design unitario e lo sviluppo fu in larga parte organico. "Non ero bravo a comunicare le immagini nella mia mente", ammette. "Il funzionamento di controlli e interfaccia era ben chiaro nella mia testa, ma alcune delle dinamiche delle unità e il ritmo erano ancora nebulosi. Costruimmo fondamentalmente il gioco in maniera iterativa, con i documenti di design scritti contestualmente".

Quest'approccio aperto al game design è chiaramente prediletto da Sperry, che ammette di trascorrere oggi più tempo come voyeur che come giocatore. "Quando guardo gli altri giocare imparo qualcosa sul game design e l'intrattenimento: quel che funziona, ciò che provoca frustrazione, quanto i giocatori siano disposti a impegnarsi e perché. Il game design e l'interazione del giocatore sono ancora fonte d'infinito fascino per me".

Sperry ci descrive la sfida centrale gettata da *Dune II* come "una combinazione di combattimento, esplorazione e produzione a un ritmo preciso per rendere il tutto eccitate e sempre sulla soglia dell'incontrollabilità. Questo era il punto chiave di ciò che lo rendeva assuefante". L'esperienza risultava, indubbiamente, assai distante dalle più contegnose strategie dei titoli a turni, dove successo o fallimento si dispiegavano con lentezza anziché sfrecciare tra le dune alla velocità di un gioco d'azione.

"Si doveva pensare e reagire molto rapidamente, e in tempo reale, altrimenti basi e forze sarebbero state sbaragliate. Sviluppando il gioco, ci divenne sempre più chiaro quanto il ritmo e

> "Quando guardo gli altri giocare imparo qualcosa sul game design. È ancora fonte d'infinito fascino per me"

Distruggere il cantiere nemico è il punto focale d'ogni strategia e vale qualunque sacrificio. Possedere cantieri addizionali e Veicoli da Costruzione Mobili diventa vitale negli ultimi livelli

il design degli scenari dipendessero da un delicato equilibrio".

Nonostante qualunque preoccupazione per il titolo, il gioco fu una hit immediata alla sua uscita nel 1992. "Chiamammo *Dune II* un 'gioco di strategia in tempo reale' per esplicare a rivenditori e utenti che si trattava di qualcosa di mai visto", dice Perry, a cui pare sia stata data la rara opportunità non solo di creare un genere, ma anche di battezzarlo. "Nel suo cuore, comunque, era un wargame. Si costruivano e gestivano unità per sconfiggere l'avversario. Una volta provato il gioco, le persone ne erano rapite, e presto *Dune II* divenne un enorme successo di vendite".

Il primo scontro con i tank d'assedio chiarifica rapidamente il loro vantaggio in potenza di fuoco su tutte le altre unità terrestri. Più imponente di loro è solo il Devastatore, esclusivo degli Harkonnen

Al termine dei lavori sul gioco, Sperry stava già lavorando al suo successore: "Stavo evolvendo il mio design e pensando a come ottimizzare ulteriormente l'interfaccia. Avevo sviluppato un nuovo gioco, una nuova mitologia con un'ambientazione di tipo moderno, e così nacque *Command & Conquer*".

Pur avendo *Dune II* visto due seguiti diretti, un remake del 1998 chiamato *Dune 2000* e il meglio ricevuto *Emperor: Battle for Dune* nel 2001, è la serie di *Command & Conquer* la sua vera erede. Si tratta ancor oggi del franchise di RTS di maggior successo, e il suo debito verso i giochi originali di Westwood appare immediatamente ovvio.

Sperry non ha molto da dire per supportare i successivi esponenti del genere. "I pochi wargame che ho giocato di recente mi hanno lasciato indifferente", ammette. "Non riconosco davvero la strategia in tempo reale come tale su console.

"Ciò detto, trovo i videogiochi in generale ancor oggi divertenti ed esaltanti. Gioco a *World of Warcraft* con degli amici su un server PvP. Ho gradito molto *BioShock* e ancora oggi accendo *Mario Kart* di tanto in tanto. I giochi di società e in multiplayer sono solitamente quelli che più mi attraggono. La qualità è ancora altalenante nonostante tutte le nuove tecnologie. Ma non è sempre stato così, in fondo? Per musica, letteratura e cinema accade lo stesso: l'offerta è straboccante, ma le gemme nel marasma sono poche. E posso assicurarvi che, come per altre forme d'intrattenimento, ogni progetto videoludico comincia come qualcosa di nuovo ed eccitante nelle menti dei suoi creatori. Ma senza un grande design, un feedback critico e un team solido alle spalle, gli esiti saranno sempre aleatori".

L'interesse di Sperry per la fotografia lo ha purtroppo tenuto dietro l'obiettivo in questa foto di gruppo pubblicata sul manuale di *Dune II*

Studio profile

Il team di sviluppo del mese

■ **NOME:** Guerrilla Games

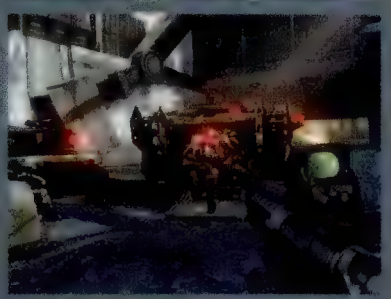
■ **ANNO DI FONDAZIONE:** 2000

■ **NUMERO DI DIPENDENTI:** 140

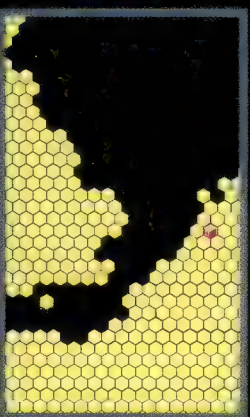
■ **FIGURE CHIAVE:** Hermen Hulst (managing director) e Arjan Brussee (direttore sviluppo)

■ **SITI:** www.guerrilla-games.com

■ **SOFTOGRAFIA SCELTA:**
Shellshock: Nam '67, *Killzone*, *Killzone: Liberation*



L'uscita di *Killzone 2* in cui le truppe ISA assaltano il pianeta natale degli Helghast, è prevista per l'anno 2009



■ **LOCALITÀ:**
Amsterdam, Olanda

■ **PROGETTI IN CORSO:**
Killzone 2

■ **DESCRIZIONE STUDIO**

"Fondata nel 2000 come risultato di una fusione fra tre piccoli studi di sviluppo, Guerrilla adesso dà lavoro a 140 sviluppatori. Tecnologia eccellente e una forte visione artistica hanno elevato la compagnia a un ruolo predominante tra gli sviluppatori di videogiochi europei. Dopo la fortunata uscita di *Killzone* per PlayStation 2, Guerrilla è stata acquistata da Sony Computer Entertainment nel 2005. Ha proseguito con l'uscita di *Killzone: Liberation* per PSP, ricevendo ampi consensi di critica, e al momento sta lavorando a *Killzone 2* per PlayStation 3, previsto per febbraio 2009.

"Guerrilla si prefigge di reclutare, sviluppare e mantenere i migliori talenti dell'industria. Sotto la bandiera 'United Nations of Guerrilla', gli impiegati di 20 diverse nazionalità lavorano per ottenere standard di produzione incredibilmente alti. Non è comunque tutto lavoro e niente svago, perché la compagnia ha anche un manager interno, uno chef nella cucina e delle Friday Fest organizzate ogni venerdì. È anche se Guerrilla beneficia della rete SCE Worldwide Studios, si è assicurata di mantenere la cultura di uno sviluppatore indipendente.

"In contrasto con la sua atmosfera informale, la compagnia si sviluppa in una regale magione del 17° secolo, affacciata su un canale nel cuore di Amsterdam. Come ci si poteva aspettare, il suo giardino interno, il più antico di tutta Amsterdam, è stato trasformato in una sala di proiezione"

Il fantastico quartier generale Guerrilla ad Amsterdam, luogo di nascita di una pericolosissima specie di mostri in maschera antigas

Academy profile

Corsi su videogiochi e dintorni

■ **NOME ISTITUZIONE:** Scuola di Comunicazione IULM

■ **NUMERO DI STUDENTI:** circa 20

■ **SITO:** www.scuolacomunicazione.iulm.it

■ **CONTATTI:** master.digitalentertainment@iulm.it

■ **FIGURE CHIAVE**

Fabrizio Vagliani, coordinatore didattico del Master e creatore insieme a Beat Team Games, Cesare Cantoia, responsabile scientifico del corso, ordinario di Fenomeni presso la Libera Università IULM. Claudio Ottolina, tutor del Master, direttore di Comunicazione e Brand Manager per il team Family di Ubisoft in Black Bean.

Le preiscrizioni alla seconda edizione del master sono già aperte, e per quelle pervenute entro il 15 aprile 2009 è previsto uno sconto del 20 per cento sulla quota di iscrizione.

L'edizione del Master è nata anche grazie alla collaborazione della IULM con AESVI (Associazione Italiana Software Videoludico Italiano).

Scuola di Comunicazione IULM

■ **LOCALITÀ:**
Milano, Italia

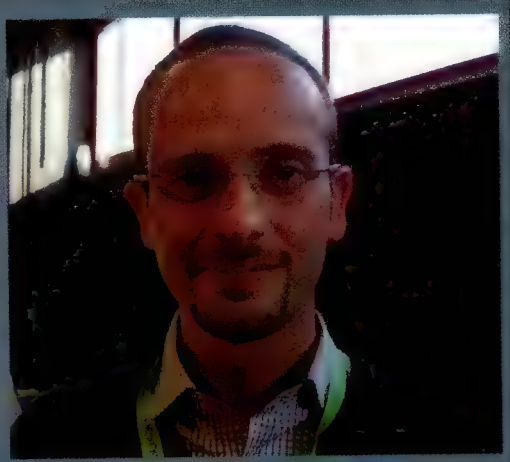
■ **OFFERTA DIDATTICA:**
Master in Digital Entertainment Media & Design

■ **INSIDE VIEW: CLAUDIO OTTOLINA** TUTOR MASTER

L'obiettivo del Master è essenzialmente quello di creare una laguna italiana, cioè l'assenza di un canale di formazione che permetta un reale inserimento all'interno del mondo dell'intrattenimento digitale. Che si tratti di videogiochi, riguardanti il videogioco in senso stretto, oppure di formazione e siti web legati all'intrattenimento e al multimediale.

Il Master in Digital Entertainment Media & Design vuole offrire agli utenti, in numero ristretto per poter mantenere un alta formazione, una parte di management e una d'esecuzione e un anno di inserimento nel mondo del lavoro attraverso attività di stage in varie aziende. Una formula classica, questa, che permette di disporre di un percorso abbastanza ampio ma ben definito, e soprattutto ancorato al tempo, altrimenti c'è il pericolo di imparare il funzionamento dell'edizione senza riuscire a superare nel lavoro pratico. Una persona che parte da zero, in questo modo può capire come posizionarsi nel profilo più adeguato, trovando le proprie motivazioni e valorizzando le proprie reali potenzialità. Si punta perciò a un inserimento reale con una formazione che sia davvero efficace. Durante gli stage solo i migliori in pochi casi si vedono proporre di restare presso l'azienda che li ospita.

Tutte le discipline sono gestite da docenti esperti nelle attività, da persone che vengono prese a partire da un lavoro che fanno e con cui vanno via spesso di queste vanno a quelle di avere a disposizione professionisti di un certo livello che sappiano spiegare e parlare del proprio lavoro di specializzazione. Agli insegnamenti ha aiutato molto di sviluppare una docenza presa dallo staff di Milestone, casa che fonde provenienza da Eidos e Beat Team Games, da Angel Media e Kore, tutte le realtà che hanno lavorato sul mercato e in alcuni casi lo fanno



Appunti di Game Design

Conoscere i videogiochi per giocare meglio

Il mostro nello specchio

a cura di
Francesco Alinovi

Ama definirsi un concept designer, qualunque cosa questo significhi. Si occupa di sviluppo editoriale ed è docente di Game Design presso la NABA di Milano. Collabora con le più prestigiose riviste di videogiochi, come quella che stringete fra le mani, e ha scritto libri sull'argomento che lui stesso non si permetterebbe mai di raccomandare.

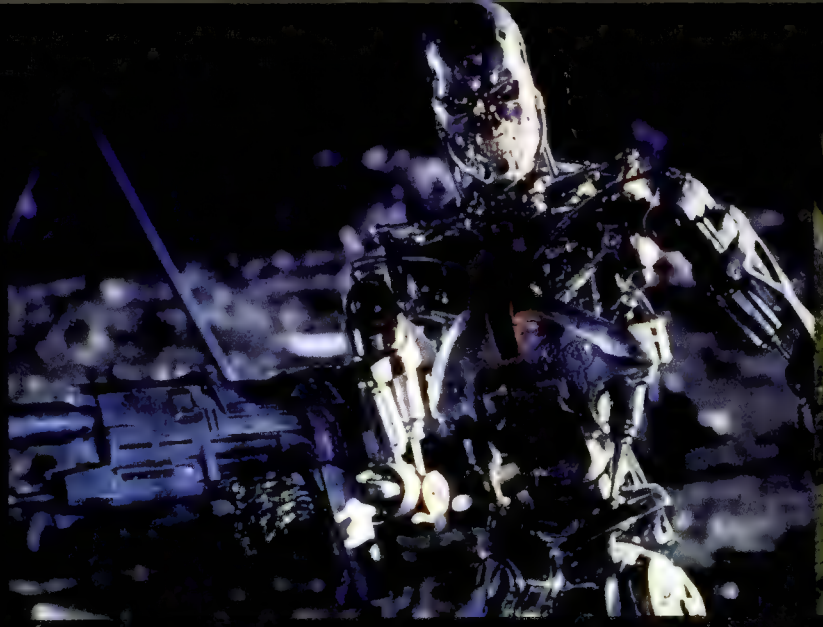
Introducendo la figura del mostro come incarnazione delle nostre paure inconsce, abbiamo fornito una risposta al primo paradosso dell'orrore, ovvero come può spaventarci una creatura che sappiamo non esistere.

Per rispondere al secondo paradosso, che concerne il fascino contraddittorio dell'orrore (visto che il proprio questo fascino si genera dalla repulsione e dal disgusto), lo studioso americano Noel Carroll ricorre al pensiero del filosofo inglese David Hume. Nello studio sulla tragedia, Hume spiega che il piacere che ne deriva è subordinato alla struttura narrativa. La passione in natura può essere dolorosa, eppure quando è l'opera artistica a proporla, in base alle qualità estetiche dell'opera stessa, compare come sentimento lenito. Hume crede che la forma estetica, solitamente considerata come movimento subordinato nella risposta emotiva all'apprezzamento di un'opera d'arte, possa diventare il movimento predominante quando l'opera d'arte è concepita in maniera impeccabile. E quindi una struttura estetica ben fatta può dare origine a un notevole piacere, nonostante il sentimento tragico veicolato sia di per sé assolutamente spiacevole. Anzi, più tragico è il contenuto dell'opera, maggiore sarà la risposta emotiva. In un settore, come quello del videogioco, in continua evoluzione, perché fortemente dipendente da una tecnologia, la potenza grafica rappresenta ancora una discriminante fondamentale. Una delle motivazioni che spingono il giocatore a proseguire nell'avventura è data proprio dalla gratificazione sensoriale: si gioca per potersi gustare la scenografia o la sequenza successiva, non tanto a livello di interazione quanto come pura contemplazione visiva del talento di grafici e programmatori nello sfruttare al massimo la tecnologia a loro disposizione. Nonostante lo scarto esistente (dovuto al fattore interattivo), a differenza di una pellicola cinematografica nei videogiochi tutto può essere considerato un 'effetto speciale'.

Una storia semplice

Tuttavia, è ovvio che, per avere un quadro più rigoroso della situazione, si debba spostare l'attenzione anche su un altro piano formale, che supera quello della mera resa grafica. Ci rivolgiamo nuovamente all'interpretazione di Noel Carroll, che riprende la lezione humeana e la applica al genere horror. I sentimenti che proviamo non procurano piacere di per sé, ma sicuramente sono intensi. E la natura spiacevole di una reazione di disgusto, che dovrebbe essere predominante, viene superata dal piacere di confrontarsi con una struttura narrativa ben congegnata. Il processo di gratificazione non è innescato dal mostro in quanto tale, ma dall'intera struttura narrativa nella quale il mostro viene presentato. Il piacere che deriva dalla fiction horror risiede innanzitutto nel processo di scoperta, conferma e confronto che il testo dell'orrore solitamente propone.

Come fa notare Carroll, le storie dell'orrore sono generate a partire da un repertorio decisamente limitato di strategie narrative, prevedibili nel loro sviluppo. Questo però non preclude l'attenzione da parte dell'audience, sembra anzi che tale pubblico provi il desiderio di sentirsi raccontare sempre le stesse storie (che sia un film, un libro o un gioco poco irnporta). L'intreccio narrativo cardine, dal quale si generano tutte le altre varianti, è quello che l'autore definisce 'complex discovery plot' che si compone di quattro funzioni fondamentali, la prima delle quali è l'introduzione del mostro. Qualsiasi storia horror comincia nel momento in cui il mostro appare in scena. Se l'identità del mostro viene subito rivelata all'audience, ci troviamo in presenza di un thriller: la suspense è generata da questa conoscenza, pertinente allo spettatore ma non al protagonista sullo schermo. Se invece vengono rivelati solo gli effetti deleteri della presenza del mostro (come un cadavere smembrato), la vicenda assume i toni della storia di mistero. L'introduzione del mostro (come le altre funzioni) può essere reiterata durante lo svolgimento dell'intreccio narrativo. La domanda che questa prima fase



pone riguarda il successo eventuale dei protagonisti nello scoprire le radici da cui ha origine il male. E questo ci pone immediatamente di fronte alla seconda funzione, quella appunto della scoperta, ovvero giungere alla consapevolezza che il mostro sia la causa di tutti i problemi. Questa scoperta deve essere dimostrata a qualcun altro, una persona o un gruppo, inizialmente scettico, ma indispensabile per opporre resistenza al mostro. Il passaggio conduce automaticamente alla funzione della conferma. Durante l'interludio tra scoperta e conferma, il mostro guadagna un consistente vantaggio sui protagonisti, troppo impegnati a discutere sulla sua esistenza. Sia nel momento della scoperta che in quello della conferma, i vari passaggi sono collegati da manifestazioni di razionalità. Per dimostrare la scoperta del mostro, il protagonista dovrà infatti provare che la sua versione dei fatti ha fondamenta più solide rispetto a quella dei suoi detrattori. Ed è proprio dalla volontà di illustrare l'intero ragionamento, che porta all'interpretazione razionale del soprannaturale, che la storia dell'orrore contribuisce in maniera determinante ad appagare il piacere cognitivo dell'audience. L'ultima fase è quella del confronto, che spesso assume la forma della sfida e del duello. Solitamente viene proposto più di un confronto, in una escalation di intensità e complessità. Questo movimento può assumere la forma problema/soluzione, nel senso che il confronto iniziale con il mostro prova la sua invulnerabilità, mentre nel confronto finale la vittoria deriva da una contromisura che rappresenta l'ultima chance per il protagonista. Nella quasi totalità dei casi, l'uomo emerge vittorioso sul mostro; tuttavia è anche possibile venire sconfitti, oppure lasciarsi scappare la creatura, soprattutto se si prevede un seguito...

Tramite il processo di sottrazione si possono generare nuove strutture narrative, alternative alla 'complex discovery plot'. Carroll arriva a identificarne quattordici, composte da tre e due movimenti. A noi basta prendere in esame quella che viene definita semplicemente 'discovery plot', visto che, molto spesso, nei videogiochi viene a mancare la funzione di conferma (per ovvi motivi di gameplay). La caratteristica di questa forma di narrazione è che, dopo l'introduzione del mostro, gli eroi non hanno altre alternative se non quella di combattere. Non c'è tempo, non ci sono altre opportunità, non ci sono altri esseri umani da avvertire e il posto dove ha luogo l'orrore è troppo isolato: l'unica possibilità di sopravvivenza è data dall'eliminazione della creatura maligna.

"Mi etichettano come un mostro perché la mia musica li spinge a uccidere. Forse, ma io non ho mai venduto un fucile semiautomatico a un ragazzo di 17 anni."

Marilyn Manson (cantante)

L'importanza del momento storico

Se è vero che tutto ciò che di mostruoso accade nel mondo ha un'origine ancestrale, è altrettanto vero che ogni epoca ha i propri orrori da evocare. Il mostro è una figura intrinseca della cultura, tuttavia la nostra consapevolezza del mostro è in continua evoluzione. Tant'è che uno degli schemi classici della narrazione horror è il collegamento con l'ambiente scientifico contemporaneo al fruitore, di modo da rendergli plausibili gli eventi della finzione. L'orrore e le creature che lo popolano devono dunque essere indagati ricorrendo all'intricata matrice di relazioni (sociali, culturali e storiche) che li producono.

Nello horror dei primi del '900, il mostro è spesso il frutto della mutilazione e della privazione (in un processo di sublimazione del complesso di castrazione), come riflesso di un orrore da frammentazione fisica, dovuto alla contrapposizione tra la tecnologia bellica moderna (che ha introdotto nuovi approcci alla brutale ridefinizione del corpo umano) e la scienza medica, che rende possibile la sopravvivenza dei soldati a ferite prima fatali. La Seconda Guerra Mondiale introduce due forme radicalmente nuove di morte meccanizzata, la bomba atomica e il campo di sterminio, facendo così declinare l'interesse per creature romantiche come il vampiro. La minaccia di una distruzione di massa viene catalizzata da due nuove figure mostruose: il gigantesco mutante, risultato di esperimenti atomici fuori controllo (come Gojira di Inoshiro Honda, 1954) e l'alieno dedito al controllo ideologico, personificazione della Guerra Fredda. Una sfaccettatura di estremo interesse nella produzione horror degli anni cinquanta è data dalle immagini di occhi e cervelli sporgenti, che danno l'impressione di un intollerabile sovraccarico visivo e mentale che ha più legami con il bombardamento mediatico senza precedenti di quegli anni che con qualunque fisiologia extraterrestre. Queste creature anticipano l'indebolimento e l'atrofia del corpo umano, in cui gli unici organi rimasti utili sono il cervello e l'occhio.

Negli anni sessanta il controllo chimico delle nascite (fondamentale per la 'rivoluzione sessuale') trasforma il grembo materno nel cimitero da cui gli esperti del horror traggono la materia prima per assemblare i nuovi mostri. La crescente ma colpevole ostilità della cultura nei confronti della nascita culmina negli anni settanta in quel mostruoso parassita fetale, ostile alla cultura stessa, che è l'Alien di Ridley Scott (1979).

Negli anni ottanta, invece, i confini del corpo e della mente subiscono l'alterazione di psicoterapia e chirurgia estetica. Troppo spesso la cura e la correzione sono in realtà espedienti per alimentare la dipendenza del paziente. Il culto estetico e le sue degenerazioni trasformano il corpo umano nel campo di battaglia di una guerra che si combatte da soli. La figura più emblematica di questo periodo è forse il nuovo mostro di Frankenstein interpretato da Arnold Schwarzenegger in Terminator (James Cameron, 1984). Alla fine del XX secolo, la spettacolarizzazione mediatica dell'AIDS genera una nuova paura nel confronto dell'epidemia. Il mostro è legato alla promiscuità e a comportamenti sessuali non convenzionali; in più ogni vittima è in grado di trasmettere il contagio, un'epidemia di fronte alla quale la medicina tradizionale si rivela impotente. Il tabù ematico scatenato da questa nuova peste risveglia il fantasma del vampiro, che abbandona mantello e accento balcanico per trasformarsi in agente virale. La risposta a questa provocazione viene dall'ingegneria genetica: se il sesso diventa un problema, l'unico modo per mandare avanti il processo di riproduzione della specie è tramite clonazione. Il clone rappresenta, da questo punto di vista, l'ultima incarnazione high-tech del Doppio stevensoniano.

E il mostro del nuovo millennio? È difficile individuarlo, perché è nascosto in mezzo a noi, è un agente disgregante che non riusciamo a prevedere, è il kamikaze padre di famiglia, il pedofilo della porta accanto... in una società connessa a livello globale, sono i rapporti interpersonali tradizionali ad essere messi continuamente in discussione. Piuttosto che 'Non aprite quella porta', 'Non suonate quel campanello'...

DI N'GAI CROAL

GIOCARE NEL BUIO Quello che i giocatori rifiutano di vedere

L'armata dei giocatori

Quando gli storici del videogioco guarderanno al 2008, due elementi salteranno subito all'occhio. Il primo è che si è trattato di un anno simbolo per i giochi scaricabili su console. Che si parli di PlayStation Network (*Echochrome*, *PixelJunk Eden*, *The Last Guy*), Xbox Live Arcade (*Braid*, *Geometry Wars: Retro Evolved 2*) o WiiWare (*LostWinds*, *World of Goo*), i negozi online di tutte le tre attuali piattaforme casalinghe hanno sfornato a ritmo continuo titoli-snack divertenti e avvincenti in ogni loro parte quanto qualunque controparte a prezzo pieno.

Certo, è stato anche un altro anno stratosferico per i giochi su disco: i dodici mesi scorsi hanno prodotto, fino al momento in cui scrivo, giochi di grande calibro come *Grand Theft Auto IV*, *Metal Gear Solid 4*, *Fallout 3*, *LittleBigPlanet* e *Gears of War 2*. E, sì, si ritrova ancora nei discorsi di molti un ostinato pregiudizio che spinge, nel ricordare i videogiochi dell'anno, a glissare sui titoli mordi e fuggi. Ma sono comunque convinto che due o più dei summenzionati giochi 'mignon' riusciranno a farsi strada in varie top ten del 2008.

Se il periodo che va da maggio a ottobre è bastato per rendere il 2008 l'Anno dei Giochi Scaricabili, una doppietta di settimane in novembre ha visto poi l'uscita di tre titoli (*Resistance 2*, *Gears of War 2* e *Left 4 Dead*) che esplicano il secondo e indubbiamente ancor più interessante elemento caratterizzante: i grandi progressi compiuti nel campo del gioco in co-op, che ormai va ben oltre l'offrire la possibilità di giocare la storia in multiplayer. Ogni studio è andato per la sua strada. Insomniac ha creato una campagna co-op separata per un massimo di otto giocatori e modellata sui raid dei MMOG. Epic non solo permette di giocare l'intera campagna principale con un amico, ma ha dato vita a una modalità chiamata Horde in cui fino a cinque giocatori possono affrontare ondate successive di Locuste nelle stesse mappe usate per il multiplayer del gioco. Valve, invece, oppone un massimo di quattro giocatori a branchi veloci, massicci e implacabili di non morti, spronando i giocatori a evitare le tattiche solitarie in favore della saggezza del lavoro di squadra, sia nella campagna single player/co-op che nella modalità versus, dove quattro giocatori nei panni degli umani ne fronteggiano altrettanti che interpretano i boss degli infetti.

L'approccio di Insomniac, infine, è al contempo il più intrigante e il meno sostanzioso, principalmente perché sembra progettato con in mente una singola strategia: soldati in prima linea, forze speciali nel mezzo e medici alle retrovie. Non so per certo se la colpa sia dell'IA nemica o dello schema degli scontri, ma se Insomniac riuscisse a trovare il modo di variare un po' il ritmo avrebbe già l'ossatura per qualcosa di unico e speciale nel mondo delle console. Il co-op di Epic, per contrasto, è totalmente lineare, ed è per questo che è così accattivante. Sposando meccaniche di gioco (corri, entra in copertura, ricarica attiva) e comportamenti IA rifiniti allo stremo nel giro di due titoli sullo sfondo della brillante semplicità insita nel concetto di due-cinque personaggi che cercano di sconfiggere ogni nuovo gruppo di nemici non appena si genera, Horde raggiunge la perfezione arcade preclusa a *The Club*. E se le battaglie di *Left 4 Dead* possono sembrare caotiche come quelle di *Resistance 2*, la verità è che non lo sono. Questo perché la sbandierata tecnologia del direttore d'IA di Valve, aiutata e compendiata dalla colonna sonora e dal sound design incredibili, scandisce magistralmente le battaglie inserite in livelli costruiti accuratamente sia per la navigazione che per il confronto.

> Il co-op mi motiva a iniziare e finire giochi che non avrei completato in tempi decenti senza l'aiuto di un amico

Non c'è nulla di sbagliato nel dare ai giocatori la possibilità di attraversare la storia di un gioco con i loro amici. Anzi, io approvo incondizionatamente. Il co-op mi motiva a iniziare e finire giochi che non avrei completato in tempi decenti senza l'aiuto di un partner e aggiunge una componente sociale, che si tratti di elaborare una strategia col mio compagno di squadra o semplicemente lamentarsi di dover ritentare un boss per la milionesima volta. E nonostante quello che posso aver detto lo scorso mese sulla necessità di ripensare l'approccio alla difficoltà di un gioco, uno dei benefici collaterali di una campagna co-op è che mi permette di fruire lo story mode di un titolo a un livello di difficoltà più alto di quel che sceglierei altrimenti: è così che ho finito col completare *Halo 3* a Eroica e ho addirittura provato alcuni degli stage a Leggendaria. Posso far esperienza del lato più coriaceo dei nemici con l'assistenza dei miei commilitoni piuttosto che lasciarmi sottomettere ripetutamente. Sfida senza eccessive punizioni: cosa c'è di meglio? Per quanto mi piacciano le campagne in co-op, tuttavia, non posso fare a meno di pensare che il gameplay di tale modalità si accompagni a una serie di possibilità meritevoli di una più approfondita esplorazione, slegata dai diktat di una storia scritta per un solo giocatore o anche semplicemente dalla storia stessa. E per due settimane in novembre, tre dei migliori sviluppatori nell'industria hanno indicato la direzione da seguire. Congratulazioni a loro.

N'Gai Croal scrive di tecnologia per Newsweek. Il suo blog è reperibile all'indirizzo blog.newsweek.com/blogs/levelup

MATTSCAPE GameStudies101

Game Design 101: Training Bike Hero

Il 'Manifesto del gaming pervasivo' pubblicato su queste pagine qualche mese fa ha raccolto grandi entusiasmi tra i lettori di **Game Pro**. La cosa che mi ha rallegrato maggiormente è che il feedback ha confermato quanto sospettavo da tempo, ovvero che l'Italia è una nazione di geni e di creativi, frustrata da un'infrastruttura inadeguata e dalla carenza dell'indispensabile *know-how* imprenditoriale. La situazione va lentamente migliorando e iniziative come l'Italian Videogame Developers Conference che si è tenuta lo scorso novembre attestano che ci si sta muovendo nella giusta direzione. Un aspetto che vorrei sottolineare è che il futuro del game design non richiede necessariamente budget multimilionari e team formati da duecento professionisti (ogni riferimento a *The Sims* è puramente causale). Penso a *World of Goo* prodotto da un nano team di San Francisco, 2D Boy. Penso a *Braid*, il capolavoro di Jonathan Blow. Penso a *Everyday Shooter*, frutto degli sforzi di un designer indipendente, Jonathan Mak. Penso a *flOw* di That Game Company, fondata nel 2006 da due ex studenti della University of Southern California, Kellee Santiago e Jenova Chen. Penso a *Portal*, miglior gioco del 2007, frutto degli sforzi degli studenti del DigiPen Institute of Technology. Potrei proseguire per pagine e pagine, ma il concetto dovrebbe essere chiaro: a) viviamo in un momento di grande fermento creativo e b) spesso, tutto quello che serve è un'idea.

Un secondo aspetto cruciale è che molti di questi titoli sono stati inizialmente concepiti o addirittura interamente sviluppati in contesti extra-industriali, nella fattispecie in scuole, università e istituti formativi. La produzione di un videogame per Microsoft Xbox 360 non richiede altro che un SDK (acronimo di *software development kit*) per XNA e un dazio annuale di $99: praticamente, nulla. Se fossi Microsoft, incoraggerei in ogni modo l'adozione di questi versatili tool presso scuole di game design, interactive design e new media production. Ne beneficerebbe l'industria nel suo complesso, non solo l'azienda di Redmond.

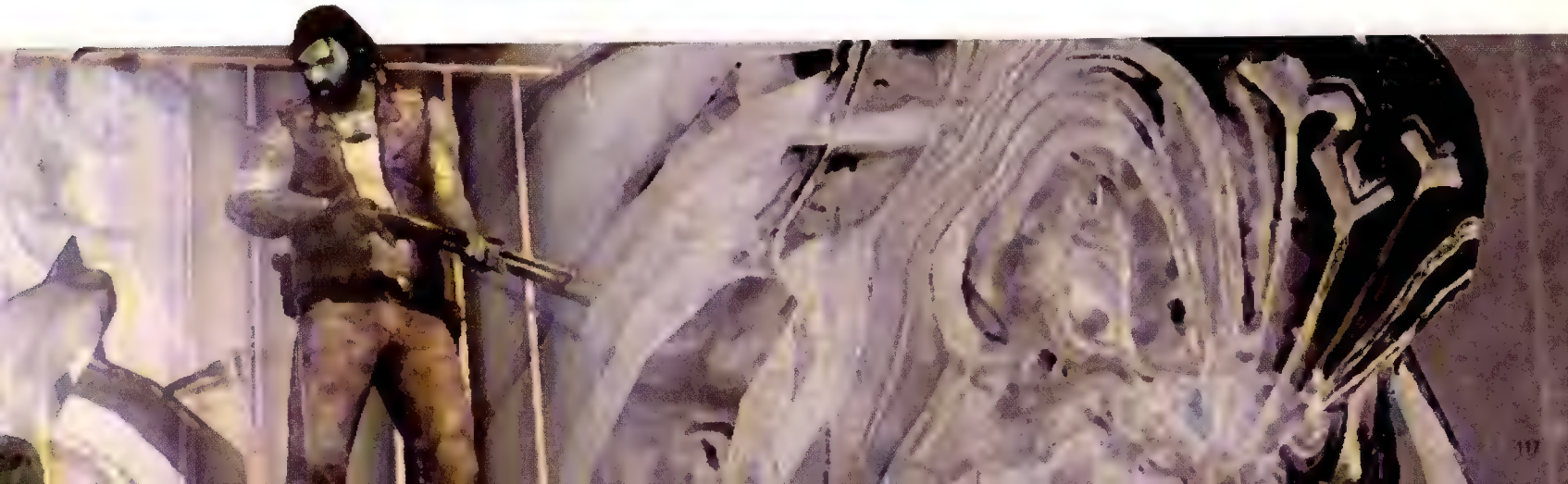
Nel mio corso dedicato alla game culture presso il California College of the Arts di San Francisco, la generazione di concept e idee per giochi che non esistono ancora è un'attività insieme divertente e utile: l'idea è quella di lavorare con gli studenti a possibili progetti che potrebbero trovare un'applicazione concreta. Spesso, l'ispirazione per un videogame può venire dalle fonti più inaspettate. Esempio. Uno dei trend recenti nati in quell'immenso parco a tema per adulti che è la California si chiama Gold Sprints. Nato e cresciuto nel contesto delle palestre, Gold Sprints consiste in una gara di corsa tra corridori su cyclette, note negli States come 'training bike'. Le biciclette statiche sono collegate a un computer che calcola in tempo reale velocità, distanza e tempo, visualizzandole su un display a cristalli liquidi. Si sta formando un'intera sottocultura di atleti 'immobili' che competono tra loro dando vita ad appassionanti sprint virtuali. Nati dall'intuizione di cinque ragazzi nel 2007, oggi i SJ Fixed vantano oltre 300 membri. Mentre assistevo a una recente performance pubblica, mi è venuta un'idea per un possibile adattamento videoludico che ho battezzato al volo *Training Bike Hero* e che vorrei condividere con voi. Il videogame prevede una 'bici da allenamento' da installare nel proprio salotto o dormitorio e un software (preferibilmente per Xbox 360 e PS3). L'output visivo è una televisione ad alta risoluzione. L'obiettivo è semplicissimo: seguendo l'esempio di fitness game di enorme successo come *Wii Fit* e *Wii Sports*, *Training Bike Hero* consente ai giocatori di divertirsi elettronicamente e, nel contempo, di svolgere un intenso esercizio fisico. Il corridore pedala sulla sua bici statica e le informazioni (velocità, tempo, distanza) sono convertite digitalmente e diffuse in Rete. Già, perché *Training Bike Hero* è, principalmente, un gioco online. Meglio ancora, è il capostipite di un nuove genere, l'MMOFG, acronimo di Massively Multiplayer Online Fitness Game, dato che consente a più giocatori sparsi per il mondo di competere simultaneamente (o contro un ghost nella versione asincrona). Al pari della combo Nike+iPod, *Training Bike Hero* sarebbe poi complementato da un ricco sito di social network online. L'utente registra le proprie corse in video e le condivide online, visualizza i propri trofei, record e milestone su leaderboard planetarie aggiornate in tempo reale, socializza con biker provenienti da tutto il mondo e chiacchiera con loro durante le gare via headset. *Training Bike Hero* prevede una serie di competizioni a tema, come Il Giro d'Italia virtuale, il Tour de France digitale e modalità *ad hoc* come *Paperboy 2.0* ("Consegna il quotidiano in un quartiere suburbano americano irto di ostacoli e insidie!"), 'Hipsteria' ("Cavalca una bici senza freni e pedala come un matto indossando un'orribile camicia a scacchi e un cappellino da baseball macchiato d'olio!"), 'Gimkana Urbana' ("Sopravvivi ai bauscia milanesi al volante di SUV! Evita di cozzare contro le auto parcheggiate nelle rare piste ciclabili!"). Com'è facilmente intuibile, il prezzo di vendita della bici statica rappresenta il maggior ostacolo alla commercializzazione di *Training Bike Hero*, ma come dimostrano i numerosi (e costosissimi) bundle di *Guitar Hero* o *Rock Band*, si tratta semplicemente di trovare il modo giusto per promuovere questa tipologia di prodotti. Già mi immagino i possibili *spin-off*, per tacere delle innumerevoli opportunità in ambito merchandise e licensing (vedo bene brand come Obey, ecko o Quicksilver).

> Mi è venuta un'idea per un possibile adattamento videoludico dei Gold Sprints che ho battezzato al volo Training Bike Hero

Oggi, *Training Bike Hero* è solo un'idea.

Domani, adornerà la copertina di **Game Pro**.

Matteo Bittanti è Associate Researcher presso la Stanford University. Insegna Game Studies al California College of the Arts di San Francisco e dirige, insieme a Gianni Canova, la collana Ludologica



DI STEVEN POOLE

TRIGGER HAPPY Sparare, non parlare

Controllo del panico

Salve, sono un controllore del traffico aereo! Il ritmo di un turno è imprevedibile: l'attimo prima sto battendo oziosamente con il piede il tempo di un brano electro-funk, quello dopo mi ritrovo a dare frenetici ordini a sei voli per volta, mandando un enorme sospiro di sollievo quando un veicolo in atterraggio manca di pochi metri la coda di un altro aereo che sta decollando sulla stessa pista. Restate in attesa, volo 701. Volo 305, liberi di procedere al rullo. Volo 504, al gate 16. Oh, no, aspettate...

Esiste una classe di videogiochi costruita specificamente per inculcare quello che potremmo definire 'panico cognitivo'. Intrappolato in un diluvio di procedure decisionali, il giocatore non ha il piacere di pianificare, ma deve districarsi in uno stato di costante emergenza. I momenti di panico cognitivo formano l'adrenalinico succo di gran parte degli action, che si debba difendere un tank immobilizzato da predoni provenienti da ogni parte in *Call of Duty 4* o di tagliare una curva mentre scegliamo l'arma in *Wipeout HD*; ma sono gli strategici in tempo reale (come l'amabile *Air Traffic Chaos* su DS), fondamentalmente, i veri 'giocattoli' di panico cognitivo.

L'ovvia domanda è: perché il panico cognitivo è piacevole? Quando ne abbiamo esperienza nella vita reale, in uno di quei giorni in cui tutto sembra andar storto nello stesso momento e le richieste della nostra attenzione sembrano interminabili, non è solitamente una sensazione benaccolta. Anzi, la frase 'panico cognitivo' viene talvolta usata in psichiatria per descrivere un attacco di panico con i sintomi mentali ('paura di perdere il controllo o di impazzire') ma non fisici ('sensazione di soffocamento', 'nausea') elencati sul manuale diagnostico dell'American Psychiatric Association. Perché i videogiochi dovrebbero perseguire il tipo di stress che spinge la gente a cercare l'aiuto di un professionista?

Al Naval Medical Center di San Diego, i soldati che tornano dal fronte con disordini da stress post-traumatico vengono incoraggiati a giocare in ricostruzioni di una 'Iraq virtuale' dove la situazione, inizialmente calma, erompe in eventi violenti e in un sovraccarico sensorio che crescono gradualmente d'intensità fino a replicare il trauma originale quanto più fedelmente possibile. Lo psicologo della Marina **Karen Perlman** è stata citata sul LA Times, lo scorso anno, per aver detto: "L'abitudine si instaura quando essi ripetono la loro storia più volte. Iniziano a capire di poter tollerare l'angoscia, di poterla superare". Il trattamento si basa non su una sorta di diluizione dello stress, ma sulla sua riproduzione allo scopo di insegnare al paziente come gestirla. E ancora, il fatto che la 'Iraq virtuale' è riconosciuta come immaginaria fornisce una valvola di sicurezza cruciale. "La cosa grandiosa della realtà virtuale", ha detto il capo della ricerca, il tenente comandante **Robert McLay**, "è che si può sempre spegnerla".

> "Do frenetici ordini a sei voli per volta, mandando un sospiro di sollievo quando un veicolo in atterraggio ne manca uno in decollo"

Potrebbe inoltre essere che, a un livello più triviale, il panico cognitivo usato come intrattenimento giochi un ruolo terapeutico di basso livello. Se imparerò a veleggiare nel livello esperto di *Air Traffic Chaos* con una serenità zen superfunzionante, sarò meglio premunito per gestire le situazioni stressanti della vita reali? Be', bisognerebbe meditare prima di trarre simili conclusioni. Il padre delle simulazioni di controllo del traffico aereo su PC, *ATCsimulator2*, è pressoché obbligatorio per chi volesse addestrarsi al mestiere di controllore nella realtà, ma non lo consiglierei come altrettanto essenziale a uno studente di chirurgia cerebrale (che potrebbe preferire *Trauma Center*). D'altro canto, l'abilità di controllare il panico cognitivo dovrebbe potersi porre ai primi posti delle capacità potenzialmente 'trasferibili' o generalizzabili di cui si fa pratica nei videogiochi. Sono, ovviamente, necessarie ulteriori ricerche nel campo.

Tuttavia, ci si potrebbe anche chiedere se parte del motivo per cui la generazione di videogiocatori ultratrentenni esprime crescente insoddisfazione verso i giochi moderni non sia dovuta al fatto che gli adulti in maturazione traggono sempre minor piacere da un'attivazione non necessaria del panico cognitivo. In fondo, si potrebbe osservare, essi devono già preoccuparsi della crisi economica e del loro lavoro. Personalmente, ero solito essere rigorosamente intollerante verso i videogiochi a turni, ma negli anni recenti ho preferito di gran lunga *Advance Wars* a qualunque RTS, e pongo entrambi i *Metal Gear Acid* al di sopra del loro cugino *MGS: Portable Ops*.

Ciò non vuol dire che i miei riflessi siano completamente andati: preferisco ancora *Guns of the Patriots* a praticamente qualunque altra cosa, ed è per questo, cari lettori, che continuo a martellarvi in proposito. Anch'esso, inoltre, è pertinente all'argomento: il ritmo della sua alternanza di stress e ripresa potrebbe leggersi come un'allegoria dell'ambivalenza dei giocatori nei confronti del panico cognitivo. Forse Old Snake è l'incarnazione fisica del cervello invecchiato della Generazione X, sempre più vulnerabile allo stress e portato a chiedersi se ne valga la pena, ma ancora, quando è davvero importante, "piuttosto valido".

Steven Poole è l'autore di Trigger Happy: The Inner Life of Videogames, e non è realmente un controllore del traffico aereo

DI ROBERTO RECCHIONI

ANATOMIA COMPARATA

I videogiochi visti dal tavolo accanto

"Fatti, non parole!"

Sceneggiatura. Storia. Caratterizzazione. Profondità.

Per anni, tutti questi elementi sono stati il tallone di Achille dei videogiochi e per anni critici e teorici hanno blaterato di quanto questi elementi fossero sin troppo trascurati nella fase di sviluppo di un videogame, a discapito del profilo tecnico e delle implementazioni ludiche. E allora ecco che l'industria dei videogiochi è corsa ai ripari, cercando di dare un qualche tipo di spessore narrativo alle proprie produzioni di spicco, in maniera che nessuno potesse etichettare il loro ultimo prodotto tripla A come un semplice giochino, un passatempo che mai potrebbe aspirare alla stessa dignità delle pellicole cinematografiche o dei romanzi.

Tanto zelo ha dato risultati interessanti da una parte e deprimenti dall'altra. C'è chi, lavorando in maniera egregia sull'ambientazione e le atmosfere, è riuscito a dare spessore e fascino a titoli che, altrimenti, non avrebbero spiccato per nessuna peculiarità (sì, mi sto riferendo a *BioShock*), chi ha puntato tutto sulla vastità dello scenario e l'interazione con i personaggi non giocanti (*Mass Effect*, tanto per fare un nome), chi ha reclutato un qualche presunto sceneggiatore professionista per cercare di dare corpo a suoi personaggi monocordi (*Gears of War 2*), chi ha puntato tutto sulle scene d'intermezzo (*Metal Gear Solid 4*), chi l'ha buttata sulle scelte etiche e morali (*Fable II*) e chi e sulla presunta libertà d'azione (*Fallout 3*). E poi c'è chi ci ha appiccato una storia solo perché gli hanno detto che una storia ce l'avevano tutti gli altri e che ce la dovevano avere anche loro.

E veniamo a parlare di *Mirror's Edge*. Il gioco della Digital Illusion è il perfetto paradigma per capire lo stato di confusione in cui versa il settore videogiochi quando si parla di storie e della loro implementazione. *Mirror's Edge* è, potenzialmente, un gioco magnifico: ha un favoloso motore fisico, una innovativa implementazione del movimento del giocatore nello spazio che lo circonda e tonnellate di stile nella rappresentazione grafica di tutto questo. Il problema è che è oscenamente noioso. Sì perché, invece di sviluppare il gameplay intorno alle notevoli intuizioni tecniche, il gioco preferisce appiattirsi sui canoni narrativi cinematografico-televisi-fumettistici, per raccontarci una banalissima storia a base di complotti, distopie e ragazze ribelli. Tutta roba che puzzava di vecchio già dieci anni fa e che adesso è, semplicemente, bollita. Eppure, sarebbe stato davvero facile fare di *Mirror's Edge* un capolavoro: bastava non pensare nemmeno lontanamente di dargli 'una storia', ma concentrarsi sul gioco. Pensate come sarebbe stato diverso il prodotto DICE se invece di essere quel banale gioco d'azione single player, avesse invece sfruttato tutte le sue dinamiche per offrirvi una scatenata gara (possibilmente multiplayer) di parkour sui tetti della città. Niente di complicato, semplicemente andare dal punto A al punto B nel minor tempo possibile, arrivando prima degli avversari. Da bambini lo chiamavamo 'facciamo a chi arriva prima' ed era mille volte più divertente delle vicende concepite da Digital Illusions ed Electronic Arts. Il problema è che, quando si tratta di videogiochi, la storia non è strettamente necessaria per realizzare un capolavoro. *Quake III* o *Unreal Arena* non hanno avuto bisogno di alcuna storia per diventare i successi planetari che sono diventati, e lo stesso vale per capolavori videoludici come *Tetris*, *Pac-Man* e moltissimi altri. Persino *Halo 3* o *Call of Duty 4*, giochi che una storia ce l'hanno, non trovano nella componente narrativa la loro ragion d'essere, ma danno il loro meglio quando è solo il gameplay nella sua forma più pura (mostrata nelle modalità multiplayer) a farla da padrone.

> Nel caso di Mirror's Edge, la necessità di metterci una storia ha ammazzato quanto di buono si era intuito a livello di meccaniche

Ora, sia chiaro, non sto dicendo che le storie andrebbero eliminate in favore delle sole meccaniche ludiche, anzi! Io sono il primo a sostenere che il settore ha bisogno di sceneggiatori migliori di quelli che si ritrova e che una buona storia è un complemento straordinario per un gioco. Dico solo che la storia non deve diventare mai d'impiccio nello sfruttamento delle potenzialità ludiche di un videogame. Altrimenti è la natura stessa del medium a venire tradita. Prendiamo l'esempio di *Portal*: il gioco di Valve è un capolavoro di arguzia e sfrutta in maniera egregia la tecnologia del motore grafico e fisico su cui si basa. *Portal* non ha realmente bisogno di una storia per essere un gran gioco, ma ce l'ha. Ed è pure una storia scritta bene, intelligente e ricca di corrosivo umorismo. In questo caso, la storia è un valore aggiunto, complementare al gameplay e che arricchisce l'esperienza. Nel caso di *Mirror's Edge*, invece, la necessità di metterci una storia ha ammazzato quanto di buono i ragazzi di Digital Illusions avevano intuito a livello di meccaniche ludiche, trasformando quello che sulla carta poteva essere un gioco di rilevanza storica in un mediocre e trascurabile giochino, uguale a tutti gli altri. Anzi, più debole di tutti gli altri. E poi diciamocelo... Asia Argento non si può davvero sentire!

Roberto Recchioni è scrittore e fumettista (John Doe, Battaglia, Diabolik, Dylan Dog). La sua prima console è stata un Colecovision e da allora continua a correre

DI RANDY SMITH

CIAO, SONO RANDY Videogame design & Co.

Tredici cose che odio dei videogiochi

Videogiochi. C'è tanto da amare in loro, ma altrettanto da ridicolizzare. Come giocatore, imbattermi in un vecchio luogo comune mi smonta. Come designer, insisto che appellarsi a soluzioni prive di fantasia blocca la nostra capacità di evolverci al di là di esse. Tanto per cambiare, eviterò di parlare di casse. Inveire contro le casse è un cliché.

Kit di pronto soccorso: Nel gameplay del combattimento, occorre conciliare il bisogno di supportare un parziale fallimento con quello della coerenza finzionale. Supponiamo si decida che le ferite profonde d'ascia non si possano ricucire e guariscano nel corso di alcune settimane. Ne consegue che mangiare pollo fritto ogni 20 minuti farà sì che le ferite si richiudano per miracolo. Sono certo vi sarete accorti che i frequentatori abituali dei McDonald's sono sempre allegri e pimpanti.

> "Un giorno troveremo un modo per realizzare un condotto d'aerazione che porti dall'introduzione direttamente all'ultima stanza"

Strisciare nei condotti d'aerazione: Tutti vogliono essere liberi di scegliere in un gioco. Per fare un esempio, si può decidere di affrontare ogni sfida o, dato che il gioco è così aperto, evitare totalmente il gameplay gattonando in un enorme tubo d'alluminio. Un giorno, per capitalizzare realmente questa caratteristica di design, troveremo un modo per realizzare un condotto che porti dall'introduzione del gioco direttamente all'ultima stanza.

Animazioni di stasi beccheggianti: Le animazioni d'inattività donano vita alle scene in cui i personaggi sono semplicemente fermi in piedi. Era una bella trovata quando Sonic si scrollava la polvere dalle scarpe la prima volta, ma ora tutti i paesani di *Zelda* non fanno altro che ondeggiare avanti e indietro ipnoticamente. Qual è il loro problema? Hanno urgenze fisiologiche? Passano la vita su una barca? Stanno per sferrare il colpo del cobra? Mi danno le vertigini.

La guida: So di essere solo un giocatore piccolo e sperduto, ma magari si potrebbe trovare un modo di aiutarmi a restare sulla retta via che non sia un essere invisibile e onnisciente sempre appollaiato sulla mia spalla che mi dà istruzioni su ogni situazione in cui mi trovo. È inquietante. E se dovessi andare in bagno? "Guardati attorno, lo sciacquone potrebbe essere un interruttore sul pavimento. Premi 1, non l'hai fatta tutta".

Il combattimento è l'unico modo in cui riusciamo a coinvolgere il giocatore: La violenza è una brutta cosa. I leader mondiali sono accecati dalla sete di sangue. Guardate questo film di mezz'ora sulla proliferazione del nucleare. Bene, ora strangolate e accoltellate alle spalle un ammasso di sbandati. Sparate a tutti. State salvando il mondo, tranquilli.

Mostri boss a cui si possono infliggere danni quando aprono la bocca: In realtà, non mi dispiacciono. Se avessero una corazza, avrebbe perfettamente senso.

Mura invisibili: Non oltrepassate il confine della schermata, non è lì che il vostro personaggio vorrebbe andare. Al momento, non gli interessa ciò che accade fuori dal villaggio. Siate ubbidienti.

Casse: Personalmente, il mio hobby preferito è comprare un enorme vaso di ceramica, o una cassa, poi gettarci dentro un pollo arrosto o delle munizioni per una pistola che non possiedo e lasciarlo nell'appartamento in caso un estraneo che entri per chiedermi di una grotta nelle colline sentisse il bisogno di distruggere la mia roba prima di andarsene. Avete ragione: non dovevo parlare di casse. Ma non si tratta di impilarle o di spingerle su delle placche a pressione, è tutta un'altra cosa.

QTE: Sono Jason Bourne. Posso ricavare un'arma mortale da una scatola di fazzoletti, e improvvisare un modo per uscire anche dalle situazioni più drammatiche. Premete esattamente questi pulsanti nel momento giusto per guardare una cut scene in cui pesto con grande velocità dei nemici. Tradizionalmente, i videogiochi non sono in grado di dare ai giocatori il controllo di detto veloce pestaggio di nemici, quindi ci siamo affidati alle cut scene. Ma almeno potrete premere quei pulsanti durante le cut scene, perché questo in fondo è il vostro gioco.

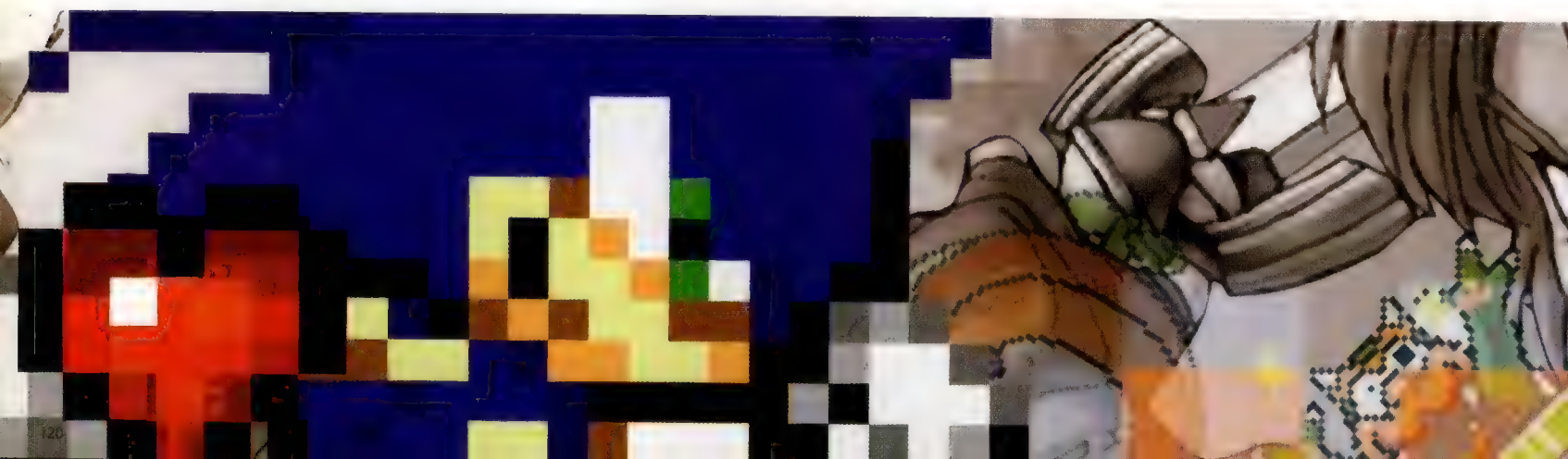
Animali con le tasche piene d'oro ed equipaggiamento: È davvero necessario premiare i giocatori letteralmente per ogni azione?

Diari audio: Siamo nel futuro. Quando sentiremo il bisogno di catturare un pensiero sfuggente, estrarremo una simpatica scatola di metallo grande come una valigetta e coperta di luci e cavi, che potrà registrare alcuni secondi di parlato con un suono gracchiante e metallico. Poi la lasceremo in terra e cominceremo a vagabondare per la stazione spaziale, perché essere organizzati fa troppo ventesimo secolo.

L'appunto con la nuova password per il boss smemorato: Giusto per accertarsi che tutti la sappiano.

L'eroe perdente: Siete il miglior agente sul campo nella vostra organizzazione, ma non potreste mai evolvere il vostro personaggio se iniziaste con la potenza che sosteniamo abbiate. Dunque, vi manderemo in missione con la pistola più debole in nostra dotazione e pochi caricatori. Quando arriverete sul posto, cercate un'armatura o qualcosa del genere. Inoltre, dovreste davvero acquisire qualche abilità: siete un po' scarsi.

Randy Smith è un game designer capo negli studi di EA a Los Angeles. Il suo progetto attuale è una collaborazione con Steven Spielberg



DI SIMONE TRIMARCHI

BOOM! HEADSHOT C'è del cervello nella Rete

Casual gaming: quando l'abito non fa il monaco

L'ultima console Nintendo sta stravincendo l'attuale console war: è un dato di fatto. I numeri dei pezzi venduti finora parlano chiaro: Wii 34.55 milioni, PlayStation 3 16.84 milioni e Xbox 360 25 milioni (fonte Wikipedia, dati aggiornati al 24 novembre 2008). Chi veste casual, quindi, sembra aver vinto questa nuova guerra dei bottoni, magari senza sapere neanche di cosa si stia parlando.

Tra i sarti dell'industria videoludica, Nintendo è quello che è riuscito a soddisfare il guardaroba di più persone, questo almeno dicono i numeri. Voglio però lanciare una provocazione: Wii è sicuramente la console più venduta, ma non dovrebbe essere considerata la più aperta ad ogni tipo di pubblico. Non è la più adatta ai casual gamer, appunto. Prima di entrare nel merito del perché, occorre però definire il concetto dietro a queste due parole, nonostante ognuno possa dare la sua personale versione; in fondo non esiste ancora 'IL dizionario della lingua videoludica' Bittanti-Rickards che metta tutti d'accordo. Quando parlo di casual gamer non mi riferisco esclusivamente ai 'non giocatori', target di riferimento di Iwata & Co, bensì a chi non si interessa di videogiochi ma ogni tanto prova piacere a ritrovarsi davanti alla console. Si tratta di persone poco inclini a spendere soldi nel mercato dell'intrattenimento elettronico e magari appassionate ad altri aspetti dell'entertainment: cinema, musica, TV o fumetti. Quale console consiglierete loro? Nintendo per ora sta andando a stanare tutti quelli che non hanno mai videogiocato con la promessa di un controller più accessibile, ma il parco titoli per questa piattaforma è poi davvero adatto ad ogni tipo di giocatore?

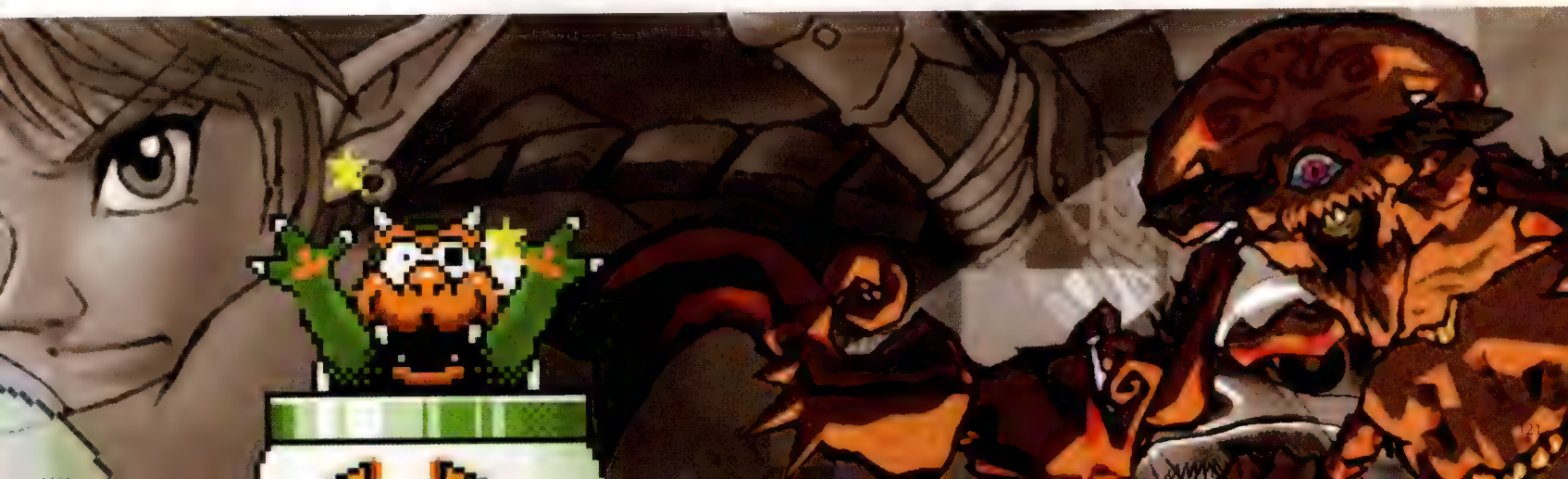
Io credo che, in questo senso, anche Xbox 360 e PS3 siano macchine versatili, il cui target sarebbe potenzialmente ancor più ampio di quello del Wii; questo grazie al loro rapporto privilegiato con la digital delivery e alla loro immensa offerta di titoli. Analizzando il primo aspetto, stiamo parlando di una realtà già da tempo affermata: solo tramite Xbox Live Arcade si sono venduti 45 milioni di giochi (dato tra l'altro aggiornato alla fine del 2007). *Uno* ha raggiunto la bellezza di un milione di 'copie' virtuali: costa circa 5 euro ed è un semplicissimo gioco di carte. Più casual di così. Questa categoria di titoli, inoltre, spesso risulta più semplice e più intuitiva da giocare, ma non per forza è dedicata a non videogiocatori; si sono quindi potute vedere eccellenze qualitative e profonde come *Braid* e *Geometry Wars*, vendute a prezzi assolutamente irresistibili, accanto al solito Sudoku. Questo su Wii sembra non succedere: la digital delivery Nintendo doveva brillare per creatività, ma i giochi più 'assurdi' e indipendenti si vedono su altri lidi. *Fl0w* è pubblicato su Playstation Store, per Wii al limite si è visto *LostWinds*, in mezzo a un mare di *BrainChallenge* e *TV Show King*.

Saltando alla differenziazione dell'offerta dei titoli che raggiungono gli scaffali, anche qui mi sembra impossibile definire la console Nintendo come vincitrice del match. A fronte di una marea di giochi su licenza, presenti comunque anche su Xbox 360 e PS3, il parco giochi Wii non ha tutte le attrazioni che sfoggiano i luna park di Sony o Microsoft. Mi riferisco ovviamente ai titoli per hardcore gamer, praticamente assenti, ahimè, sulla console Nintendo, ma non solo; ci sono pochi sportivi, nessun titolo di guida decente e scarseggiano anche gli sparattutto. Inutile un confronto con i capolavori dell'industria presenti su 360 e PS3: facciamolo invece sul campo del 'casual'. Molti, infatti, obietteranno che su queste due macchine scarseggiano invece i videogiochi per famiglie e quindi sia normale il predominio di Wii. Questa affermazione è vera fino a un certo punto: Sony ha sempre puntato molto al target familiare e tra EyeToy e *SingStar* da sempre fa breccia nelle serate tra amici. Microsoft si è adeguata e propone un catalogo ormai molto fornito di molti titoli da salotto: *Lips*, *You're in the Movies*, *Scene it?* Si tratta di giochi che non richiedono il 'complicato' joypad per giocare e quindi accessibili a tutti. Ultima parentesi sulla multimedialità: inesistente su Wii e invece punta di diamante della concorrenza. Xbox 360 e PS3 allargano di molto la concezione classica di 'console': sono veri e propri set-top box dove affittare film, ascoltare musica, gustarsi il meglio dell'alta definizione video eccetera. Insomma, se io dovessi dare il consiglio di cui sopra, non punterei sulla console Nintendo.

> "La digital delivery Nintendo doveva brillare per creatività, ma i giochi più 'assurdi' e indipendenti si vedono su altri lidi" "

Sembra evidente, quindi, che la stessa sia sulla vetta solo per il caso *Wii Fit* et similia; molti infatti hanno acquistato Wii esclusivamente per la 'magica' pedana di Miyamoto e i dati lo dimostrano. Nonostante ci siano moltissime Wii in giro, le vendite dei titoli scarseggiano a parte i soliti noti. L'attach rate (rapporto console vendute-giochi venduti per quella console) è migliore in casa Microsoft o Sony e infatti gli investimenti third party su Wii si vedono di rado. Conclusione di un tale quadro: Microsoft e Sony sembrano avere una Ferrari che non supera i 50km/h mentre Nintendo ha il maggiolino tutto matto, antiquato, limitato eppure veloce e inarrestabile. Come è successo tutto questo? Ovviamente si tratta di magie della comunicazione di cui, forse, gli strateghi del marketing di Sony e Microsoft farebbero meglio a imparare le formule.

Simone "AKirA" Trimarchi è stato campione italiano di molti RTS ed ha viaggiato i cinque continenti per guardare in faccia i suoi avversari. Ora urla la sua passione per i videogiochi in TV, ai microfoni dei Lan Party e sul blog www.insidethegame.it



Borderline cafè

Lettere al Limite

Vietato l'accesso ai non videogiocatori

Borderline Cafè, la rubrica che ha esaurito le parole per autodescriversi, attende con voracità le vostre email, che potete indirizzare a: gamepro@sprea. it. Se volete inviare un pacco fisico a **Game Pro** (magari contenente denaro, soldi o cugine disinibite), fatelo a questo indirizzo: Sprea Editori, Via Torino 51, 20063, Cernusco sul Naviglio (MI). Per due chiacchiere, poi, passate pure sul forum ufficiale, all'interno del portale www. gamesvillage. it.

SPACE ACE

A volte penso che questo nostro lavoro, questa nostra avventura, sia una specie di space opera. Siamo come dei pionieri dalle tute un po' logore che, in barba ai pericoli, esplorano l'universo sconosciuto, sempre in cerca di nuovi mondi abitabili, di improbabili tesori da recuperare, di nuove forme di vita con le quali comunicare.

Ci capita di combattere, ovviamente, perché l'ignoto è sempre pieno di pericoli: creature aliene che, non conoscendoci, ci temono; buchi neri che attraggono inesorabilmente le nostre astronavi, mai così nuove, mai così efficienti; civiltà ostili determinate a sterminarci. Cose così, insomma. Ordinarie follie galattiche, se volete. Ma noi che abbiamo scelto di vivere per il Videogioco siamo abituati a tutto questo. Sì, alla fine ci va bene così. Sappiamo che saremo sballottati da un angolo all'altro del cosmo, che spesso saremo nei guai e che ci capiterà di non avere certezza del futuro. Lo sappiamo ma non ci importa. O, meglio, ci importa. . . però non ci induce ad abbandonare la corsa, a dare forfait, a lasciare la partita.

Un passo alla volta, gli scudi stellari cadono, alcuni imperi ostili si ammorbidiscono, altri crollano, nuovi alleati si uniscono alle nostre schiere. Così ci voltiamo e scopriamo di non essere soli, ma accompagnati da cento, mille, un milione di eroi, tutti con un nome e una faccia, tutti con una missione, la nostra stessa missione: il videogioco, lui, sì. . . proprio così. E il bello è che questa è una grande staffetta: non importa tagliare il traguardo, basta arrivare a passare il testimone.

Marco Accordi Rickards
Metalmark
http://metalmark.wingsofmagic.it/

FALLING OUT

Eccomi qui, un'altra giornata, un'altra fottuta giornata in questo inferno, la chiamano la "zona contaminata"... sono seduto su una roccia, il mio cappello mi dà +1 a furtività, eppure non sono tranquillo, i miei abiti, se così posso chiamarli, non sono altro che luridi pezzi di stoffa con cucito su qualche lastra di metallo per rinforzarli. Nello zaino ho parecchi medikit e una buona dose di munizioni, bevo un goccio d'acqua sporca, conterrà delle radiazioni, ne prendo giusto un po' per recuperare qualche HP, bisogna fare economia, non so cosa mi aspetta più avanti. Il sole all'orizzonte di questo mondo post-atomico mi brucia gli occhi, chissà se l'umanità avrà ancora una speranza. Di fianco a me ci sono i resti di un Mukerurk, un enorme granchio mutato, il suo odore mi provoca un senso di nausea, ma devo riposarmi ancora un po', ne ho di strada da fare.

Mille sono i pensieri che mi attanagliano la testa, sono solo, e quelle poche persone, con ancora un po' di speranza, sono richiuse in simil città dall'aspetto degradato e al limite della sopravvivenza. Guardo in fondo alla vallata. Non vedo che altri alberi bruciati dalle radiazioni e ancora aree di servizio abbandonate, macchine arrugginite, cose di ogni genere sparpagliate ovunque o meglio spazzate via da qualche esplosione nucleare. Ai miei piedi, il paesaggio è arido, non c'è vegetazione, sento il rumore del vento, la desertificazione è in uno stato avanzato, chissà qui prima cosa c'era , chissà in quel che rimane di quell'edificio, che un tempo era una scuola, quanti bambini hanno giocato, sembra ancora di poterle sentire le loro voci, e invece ora ci sono solo i resti di una civiltà che ha toccato il proprio apice per poi cadere nell'oblio di una guerra atomica, dettata dai potenti (perché mai li chiamavano potenti, poi, se hanno dato inizio a tutto questo?), forse si poteva fare di meglio, genere umano! Forse...

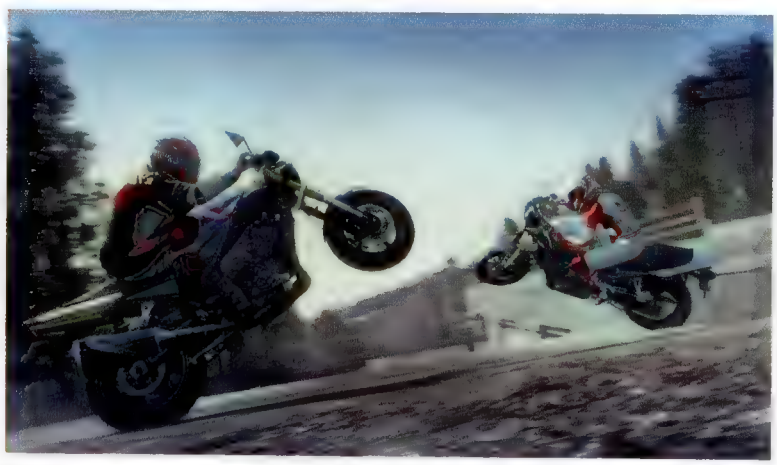
Accendo una sigaretta, ne ho trovate svariate nei resti delle case circostanti, mio padre è da qualche parte, lo so, ed è l'unico motivo per il quale continuo questo estenuante viaggio. Alla mia età, sono giovane, ho appena 21 anni, avrei dovuto frequentare un'università, diventare medico come il mio vecchio, come sognava mia madre, santa donna, o cercare un lavoro. Invece no, mi ritrovo a combattere enormi esseri mutanti tutti i giorni, provando a sopravvivere, istante dopo istante. Ecco, come non detto , ho appena scorso un enorme scorpione venire verso di me, sarà lungo due metri, ora basta piangersi addosso, non ho tempo da perdere, imbraccio il mio fucile da caccia, mi alzo, un'ultima boccata, e vado verso il mio destino, ancora una volta, ancora e ancora...

Andrea "Andrearockon" Onofri

P.S.
Idea presa dal gioco di ruolo *Fallout 3* di Bethesda. Un ringraziamento particolare al mio personaggio. Sonny, 'Sonny boy' per gli amici. Ciao, Metalmark, alla prossima!

Una lettera come questa fa capire meglio di mille discorsi come i videogiochi sappiano toccare le corde della nostra anima, emozionarci e suggestionarci. Specialmente giochi come il maestoso Fallout 3, un'opera immensa, di una coerenza che ha pochi precedenti e arricchita di una direzione artistica strepitosa. In quel mondo così oscuro, inquietante e desolato, noi videogiocatori ci smarriamo e ritroviamo, capiamo ancora una volta perché siamo così, perché siamo... noi. È il nostro Vault e il mondo fuori di esso, un'unica scintillante intuizione: noi giochiamo, noi... siamo.

"E allora parliamo del mio, nostro, amico Guybrush" Hoover



Criterion dà lezioni di comportamento: la demo di *Burnout Paradise* per PC include tutto il gioco (che è immenso)... il solo limite è il tempo. E scusate se è poco

Uniti per la Cultura del Videogioco

LA GIRAVOLTA DEL BAFFO

Un salve al titolare del Borderline Cafè, nonché agli assidui clienti. Questa è la prima volta che prendo la parola per dire la mia; prima entravo di soppiatto per dare un'occhiata. Di recente ho avuto un'ispirazione: al giorno d'oggi, gran parte delle opere, siano esse film, videogiochi, manga o altro, sfruttano l'archetipo del "Cammino dell'Eroe", in cui il protagonista inizia un viaggio fisico e spirituale alla ricerca di qualcosa che gli è stato rubato o che possiede un antagonista, durante il quale apprenderà determinate capacità utili allo svolgimento delle prove. Mi era venuta la voglia di progettare un "qualcosa" che ribaltasse questa meccanica super abusata, partendo da una figura già al massimo delle sue potenzialità, senza un fine ben definito, che in un modo o nell'altro si ritrova a compiere un viaggio pretestuoso alla ricerca inconsapevole di uno scopo più chiaro e definito, che sia la conoscenza di sé, una maggior consapevolezza del proprio potere o di chissà cos'altro; il tutto in cambio di una parte di sé.

L'ho chiamato "Il Cammino del Warlord" e quello che ho scritto è solo l'incipit di partenza. L'unico medium adatto allo scopo è il Videogioco, data la sua poliedricità e l'interazione attiva nella storia.

Forse è un'idea bislacca e magari altri prima di me l'hanno già sfruttata ed esaurita, ma ho voluto comunque puntarci. Ringrazio tutti quei clienti che, tra un aperitivo e un caffè, ascolteranno i miei deliri, senza dimenticarci di Mr. Metalmark, che non mi ha cacciato fuori a pedate appena ho messo piede nel suo locale. Hasta la vista...

Lorenzo "Baffo" Aretini

Eh no, Baffo, dannazione. Non vale. Ma come? Prima ci introduci un concept così interessante, ci solletichi la fantasia, e poi, quando ci siamo accoccolati sulle nostre sedie rosse con una tazza fumante di caffè aromatizzato alla vaniglia e un piattone di pancake fumanti innaffiati da copioso sciroppo d'acero, tu non ci racconti la tua storia? Un colpo basso, Baffo, fattelo dire. Ok, ora si è fatto tardi e il locale chiude, però tu devi prometterci che ce la racconti la tua storia. Chi è questo signore della guerra potentissimo? E che cosa fa? Vogliamo sapere tutto, sai. Già, puoi scommetterci. Perché, vedi, la tua deduzione è arguta, mi intriga. Dai, dai, Baffo, basta poltrire. Ti offriamo una colazione gratis, ma tu vuoti il sacco. Affare fatto?

REVIEW-BY-MAIL

Il vecchio succhiasangue non è mai stato così in forma. Pattugliate la città in cerca di 'cibo fresco', bussate alle porte e state pronti a trasformarvi in pipistrelli, il tutto tenendo d'occhio l'orologio, perché, si sa, l'alba è sempre in agguato... Da giocare per forza. [9]

DI METALMARK

ITALIANS START DOING IT

Caro Metalmark, ho avuto la fortuna ed il piacere di partecipare alla IVDC, da te presentata, tenutasi al forum di Assago a Milano questo novembre. Credo che questa nuova manifestazione sia un segnale importante di qualcosa che sta cambiando: stiamo iniziando tutti insieme un nuovo percorso, stiamo "creando" un nuovo punto di vista condiviso e sono convinto che stiamo iniziando a "maturare" come community (metto le virgolette perché il punto di vista esiste già e come comunità siamo già maturi, al contrario di quanto alcuni potrebbero pensare) e lo abbiamo fatto alla luce del sole. Ho visto interesse e partecipazione e una voglia comune di spiegare e di spiegarci, di conoscere e di far conoscere, da parte di relatori e pubblico. Naturalmente, il giudizio su ogni intervento è strettamente collegato alla soggettività di ogni astante, sia per quanto riguarda l'argomento, che per il modo in cui viene presentato, ma credo che in mezzo all'oggettiva positività ed eccezionalità dell'evento si possono trovare elementi condivisibili di debolezza, dovuti più che altro alla giovinezza della manifestazione: l'infelice scelta della sala conferenze (con quei maledetti pilastri in mezzo alle p***e!), l'aver sottovalutato l'affluenza del pubblico e qualche inconveniente tecnico (dovuto alla pochezza del sistema operativo di zio Bill, in qualunque sua versione!). Con questo non voglio sminuire l'operazione, anzi; il fatto che ci sia ancora qualcosa su cui lavorare fa ben sperare per il futuro: se fosse stato tutto perfetto, qualcuno si sarebbe potuto sentire troppo soddisfatto e 'arrivato'. Il punto centrale della discussione è che il sasso della buona volontà è stato lanciato nel grande lago dell'indifferenza: adesso c'è solo da sperare che l'onda arrivi su nuovi lidi. Sono fermamente convinto che tutti noi estimatori del medium videoludico, in qualunque sua forma e declinazione, dovremmo darci da fare ogni singolo giorno per diffondere il verbo, per far conoscere a coloro che lo vedono come alieno, lontano e pericoloso un mondo profondo, complesso e sfaccettato quale quello che viviamo ogni giorno. È una questione di centimetri: ogni singolo giorno dobbiamo avere la pazienza di guadagnare almeno un centimetro sull'ignoranza e sull'indifferenza, cercando di non perderne nessuno; tutti i nostri centimetri sommati diventeranno prima piccoli passi e poi grandi balzi, conquistando regioni inesplorate di coscienze vergini. I miei complimenti vanno a te ed allo staff che ha organizzato l'evento, con l'augurio di fare ancora meglio l'anno prossimo. Un abbraccio fraterno.

MrBlack1982

P.S.
Giusto per la cronaca (e per mia personale soddisfazione!), devo dire che per me uno dei momenti indimenticabili è stato quando un visibilmente imbarazzatissimo Marco Accordi Rickards mi ha firmato un autografo (vedi foto allegata). GRAZIE METALMARK! SEI IL MIGLIORE!

Caro Signor Nero, il tuo punto di vista vale più di molti altri, ed è proprio per questo che ho scelto di pubblicare la tua lettera. Vale di più perché è un apprezzamento critico, di quelli intelligenti che ti aiutano davvero a crescere. Colgo anche l'occasione di questa tua mail per dare spazio a due nostri redattori che hanno anche fatto parte dello staff dell'IVDC.

***Silent Hill: Homecoming*. Se il ritorno a casa è questo, per cortesia: sfrattateci per sempre. E togliete la saga dalle mani di Buffy, per l'amor del cielo!**

Revelations

tuttoquellocheavrestesemprevolutosentiremachen essunohamaiosatodirvineppurevostropadrequand ovihafattoquellimbarazzantediscorsosulleapi

Il prossimo Game Pro sarà il numero 20, non 21

Ok, ragazzi, il gioco è semplice: chi non sa che cosa sia questa console se ne vada istantaneamente. E anche chi non le vuole almeno un po' di bene. Sigh...

Lo stile del grande *Fire Emblem* non ha rivali. Questo artwork è tratto dal 'nuovo' titolo, da poco uscito per DS, e che in realtà è il primo capitolo della saga (epoca NES, mica barbabietole)

Vincenzo Lettera: *Qual è stato per me il momento più bello dell'intera IVDC? Se dovessi sceglierne uno soltanto, e dovendo escludere la splendida keynote di Andrea Pessino, credo proprio che l'apice sia stato quando, litigando con la macchina del caffè, ho assistito a un dialogo tra due noti programmatori. L'uno dava alcuni consigli riguardo alle più svariate amenità informatiche, vomitando termini che mai avevo sentito in vita mia. L'altro, sorridente, annuiva e prendeva appunti, obiettando e facendo domande di tanto in tanto.*

Se la mira era quella di creare un punto di contatto tra le diverse personalità italiane, questa è di certo la dimostrazione più evidente che la prima edizione dell'IVDC è stata un vero e proprio successo. La sala sembrava uno di quei party in cui vecchi amici si incontrano dopo tanto tempo, scambiano qualche chiacchiera e magari dandosi appuntamento per una serata in un pub. Io, personalmente, non credevo nemmeno che nel nostro Paese esistessero così tanti sviluppatori.

Fabio Davide: *Fino a pochi anni fa il settore videoludico italiano era alquanto disastrato. Mentre in America uscivano grandi blockbuster, qui in Italia pochi sviluppatori si accapigliavano per gestire una manciata di titoli importanti. Ora che il boom dei videogiochi è invece più evidente che mai le cose sono cambiate, o almeno stanno cambiando, conseguenza evidente ne è l'IVDC. Come tutte le svolte, anche questa è nata da un'esigenza sempre più pressante, quella di tutti gli addetti del settore di confrontarsi, di trovare un punto d'incontro e d'appoggio per il presente e il futuro.*

Ma la rivoluzione, si sa, non si fa in un giorno e questo è stato solo l'inizio, è stato solo il primo grande balzo verso il futuro. Vedere una sala traboccare di developer, game designer, giornalisti e studenti è commovente e fa capire quanto l'arte videoludica e il settore italiano siano riusciti a crescere in così poco tempo. Vedere decine di nomi importanti che si stringono la mano in una stanza, lavorando fianco a fianco, ci fa capire che finalmente ci siamo. Gli ingranaggi del cambiamento hanno iniziato a girare e, ormai, nessuno potrà più fermarli.

ART OF GAMING

Ciao Metalmark, torno a frequentare il Borderline Cafè dopo la lettura della missiva di berserk79 in tema di arte nei videogiochi. Io, fiero fautore del nostro medium preferito come ottava arte, non posso che non trovarmi d'accordo con quanto da lui scritto.

Sicuramente nei videogiochi c'è una componente competitiva, ma la ritengo propria delle modalità multiplayer, in quell'ambito infatti lo scontro tra giocatori li spinge ad eccellere ed ad aumentare la loro abilità per superare gli altri e raggiungere la vittoria. Questa circostanza fa di loro delle creazioni più simili ad eventi sportivi che artistici, anche alla luce del fatto che in multiplayer, aspetti tipici dell'opera d'arte per lo più, ma non è un regola assoluta, mancano quali: un messaggio da comunicare, un'eventuale storia da narrare. L'arte è comunque ben presente nei videogiochi ed è nelle opere *stand alone* che dispiega tutto il suo valore, si prenda ad esempio uno delle creazioni più artistiche del nostro medium, quel *Fallout 3* che, come non mi succedeva da anni, mi rapisce e mi priva del benché minimo tempo libero. Il gioco Bethesda non solo è arte fatta videogioco, ma ne rappresenta il paradigma, la pietra di paragone, la sintesi pressoché perfetta tra forma e sostanza. Forse sono parole troppo definitive, ma nemmeno *Oblivion* era riuscito a creare un'esperienza così immersiva ed appagante. Sin dall'inizio si intende che il lavoro creato dai ragazzi della Bethesda va oltre il semplice divertimento, il tutorial iniziale è una progressiva discesa all'inferno da un immaginario paradiso, fino al climax finale con la fuga dal Vault 101 ed è qui che si comincia a masticare poesia, l'uscita dall'alveo sotterraneo è la vera nascita del personaggio che viene nella sostanza, come un lattante, espulso dall'utero materno e sparato in un ambiente ostile, sconosciuto, privo di ogni valore morale o barriera del super io. Il protagonista viene privato in una volta di tutte certezze su cui era cresciuto, di tutte le sue sicurezze, è indifeso, in un mondo che ha regole completamente diverse da quelle cui era stato abituato. Se non è arte questa! Ed è solo l'inizio del gioco!

Da lì in poi è una sequela di emozioni sia adrenaliniche che più intimistiche, che progressivamente si susseguono in una rincorsa verso il padre del protagonista, verso una missione che non è altro che un vero e proprio percorso esistenziale e di formazione per il personaggio sulla strada della maturità e dell'indipendenza. Impareggiabile l'incontro con mostri che vivevano come leggende nelle storie d'orrore che serpeggiavano nel Vault, impagabile la sensazione di paura mentre si sfugge da un predatore e da un'altra direzione arriva un'orrenda creatura mutante mai vista, che solo col tempo riusciremo a debellare. *Fallout 3* è l'esperienza videoludica totale, che ben si adatta a ogni stile di gioco, ed è proprio in questa sua adattabilità che si nasconde il cuore della sua arte, versatilità che rende ogni esperienza di gioco unica secondo lo stile di ogni singolo giocatore che vi prende parte. Al di là della trama principale, infatti, sono tante le occasioni per personalizzare meglio il gioco, per influire davvero sul mondo circostante.

PRESS PLAY

Quanta soddisfazione nel sentire Tre Cani che parla delle nostre missioni completate con difficoltà e con sudore, quanto piacere nel vedere che le persone cominciano a parlare delle nostre peripezie ed imprese. Quanta soddisfazione nel valutare i cambiamenti dall'inizio del gioco nel ritorno dell'eroe al Vault da cui era stato cacciato.

Alla Bethesda hanno compiuto una scelta raffinata nell'ambientare *Fallout 3* in un mondo in cui la guerra ha fermato il tempo agli anni cinquanta. Scelta impareggiabile che crea un rumore stridente tra l'ambiente devastato e le ridenti canzoncine alla radio o i falsi sorrisi dei protagonisti delle pubblicità che promettono un mondo perfetto mentre sono sporcati dal sangue dei caduti.

La dicotomia ipocrita della società di *Fallout 3* raggiunge l'acme nel momento più artistico del gioco: la visita a Tranquillity Lane. Senza commettere il peccato di svelare troppi dettagli, basti sapere che la sequenza da me citata è l'apogeo della poetica degli sviluppatori con una perfetta pittura di una società ipocrita e solo apparentemente perfetta, in cui la libertà è un'illusione di mani occulte che muovono i fili. Se questa non è arte!

In *Fallout 3* non c'è niente di competitivo, niente ci spinge ad eccellere, anzi, nel gioco ci sono tali e tanti metodi per rendere la nostra esperienza falsamente eroica: il protagonista può cibarsi di carne umana, può assumere droghe, può comportarsi come un vero predatore, tutto all'insegna della sopravvivenza. Questo è la reale differenza con *Oblivion*, altra stupenda opera della Bethesda, lì sin dall'inizio sapevamo di essere gli eroi, sapevamo che lo nostra missione principale poteva essere risolta con le nostre forze. In *Fallout 3* la sensazione di precarietà da cui viene preso il giocatore all'inizio della permanenza fuori dal Vault diminuisce molto lentamente e non lo lascia mai del tutto. Ecco perché le scelte morali in *Fallout 3* sono fondamentali, perché in un mondo del genere è molto più semplice e facile sentirsi liberi da legacci etici per darsi totalmente a tutte le bassezze umane in nome della sopravvivenza.

Probabilmente le mie opinioni sono di parte, in quanto amo i giochi di ruolo, ma sfido chiunque a smentirmi se dico che *Fallout 3* sia il paradigma dell'arte nei videogiochi, l'esempio lampante che il medium video ludico non si ferma al mero divertimento od alla mera competizione, ma è un ottimo mezzo per comunicare emozioni, sensazioni, teorie o solo storie fantastiche.

Un Grosso Ciao!

Luigi Vittorio

Ladies and gentlemen, il primo *Paper Mario* per Nintendo 64: un fo*tissimo capolavoro, che devasta i suoi successori senza pietà. Recuperatelo e godete. Parola di Metalmark**

TU SEI LA COLLA

Hail, Metalmark! È difficile esprimere determinate emozioni, soprattutto in un'epoca come questa segnata da un decadimento culturale mai così rapido. Ci affidiamo quindi alle metafore, perché solo per analogia riusciamo a trasmettere alcuni concetti universali.

E allora parliamo del mio, nostro, amico Guybrush. Sono sicuro che tutti o quasi i lettori lo hanno accompagnato in quel viaggio surreale verso l'Isola della Scimmia, chi come me più di dieci anni fa, chi più recentemente, spronato dalla meritata adorazione di chi in quei Caraibi spixellati ha lasciato un pezzetto della propria gioventù.

"Ogni singolo giorno dobbiamo avere la pazienza di guadagnare almeno un centimetro sull'ignoranza e sull'indifferenza"
MrBlack1982

Guybrush voleva diventare un temibile pirata, aveva una visione romantica del mondo in cui viveva e pensava che con l'ingegno e la perseveranza avrebbe un giorno coronato il suo sogno.

Sappiamo com'è andata: i suoi sforzi titanici hanno portato spesso ricompense irrisorie (una t-shirt??? Ma che c****!!!), il nemico tanto faticosamente sconfitto torna sempre a tormentarti e i Caraibi che si sognano sono sempre più esotici e meravigliosi di quelli in cui ti trovi a vivere.

Altro che arditi arrembaggi, furiosi combattimenti, notti di follia: qui si sopravvive rubacchiando oggetti qui e là, frugando fra le ossa dei morti e utilizzando scimmie come chiavi inglesi: vi pare giusto? E mica si entra nei templi con manovre rocambolesche e acrobazie tipo Indy (ah, la Lucas di una volta...), qui si usano cotton-fioc giganti...

E certo, bisogna saper trattenere il fiato per dieci minuti, ma anche più a lungo, perché anche se non ti trovi sott'acqua con un idolo dorato per zavorra stai certo che a volte il fetore è così forte che l'unico modo per sopravvivere è quello di tapparsi forte il naso. Nonostante questo, ci sono momenti in cui ci si accontenta anche dei Caraibi, sempre meglio di altri posti. Ho vissuto crisi che non si riscontrano in nessun videogame: quando la mattina, come in una storia di Leo Ortolani, aprivo gli occhi e dicevo: 'Oh, no!', quando il solo contemplare la mia miseria era così doloroso che avevo fretta di arrivare in ufficio per mettermi la maschera della figura proattiva', perfettamente inserita nel sistema aziendale. E quando la sera arrivava il momento di tornare a casa, allora capivo che il vuoto, alla faccia della fisica, esiste.

Ma il vuoto, forse, può essere riempito: Guybrush non ha mutato atteggiamento, non ha smesso di voler diventare un temibile pirata, nonostante il mondo che lo circonda sia pazzo e demenziale. E anche quando gli è stato imposto di uniformarsi, di passare al 3D, anche allora è riuscito a conservare una piccola scintilla di quello che era un tempo.

E penso ci sia qualcosa che accomuna me, Guybrush e molti altri che sono in difficoltà e si sentono abbattuti: possiamo sempre attingere alla nostra ultima, povera, assurda risorsa... "questo pollo di gomma con una carrucola in mezzo" col quale, a ben vedere, si possono oltrepassare ostacoli che sembrano insormontabili.

Hoover (sì, quello di TGM Online)

Letter of the fucking month, amico. Tutto il Borderline Cafè si alza in piedi ad applaudirti, e molti di noi (io, ad esempio) hanno gli occhi lucidi. Torna quando vuoi: qui sei il benvenuto.

I'LL SLEEP WHEN I'M DEAD

Che numero, ragazzi. Che numero! Una folle corsa tra tanti eventi, tutti da seguire, a tratti inseguire, e spesso cui lavorare. Ma è stata una gran bella avventura. E ora riposo? Non scherziamo. Riposo: mai. Questo è il nostro motto. Abbiamo un mondo da conquistare e una guerra da vincere, e abbiamo tutta l'intenzione di non aspettare neppure un altro minuto. Per riposare, amici miei, avremo tempo da morti.

Speciale GAMECON 2008

Anche quest'anno, a Napoli, si è tenuto un importante appuntamento per tutti gli appassionati di videogiochi: GAMECON. L'edizione 2008 raddoppia in dimensioni rispetto agli anni passati e accentua l'enfasi, anziché sull'aspetto della fiera mercato, sugli interventi di stampo culturale con una serie d'iniziative interessanti e originali. Claudio Curcio, direttore della fiera, ha dunque deciso per un opportuno cambiamento d'ambientazione, spostando il festival dalla Mostra d'Oltremare (che ne ha ospitato le prime edizioni) alla ben più caratteristica cornice di Castel Sant'Elmo, diventato da quest'anno vero e proprio bastione dell'industria videoludica. Alla Direzione Culturale, anche quest'anno, il nostro Metalmark che, con AIOMI, ha organizzato con la collaborazione di Adventure's Planet e di Game Programming Italia, una lunga conferenza intitolata Pianeta Avventura, primo spin-off ufficiale dell'acclamata IVDC. Un altro importante successo è rappresentato dalla stretta di mano tra GAMECON e Lucca Games, che hanno ormai ufficializzato il bando di concorso per un premio congiunto da consegnare, l'anno prossimo, al miglior gioco inedito del 2009. L'evento ha chiuso totalizzando la ragguardevole cifra di 15.000 visitatori nell'arco dei tre giorni del festival.

La mostra dedicata a *Mortal Kombat vs DC Universe*, realizzata con la collaborazione di Cidiverte, esponeva pannelli con gli artwork dei personaggi e le relative descrizioni dei loro background

VOGLIA D'AVVENTURA

La IVDC GAMECON Summit 2008: Pianeta Avventura, organizzata da AIOMI (Associazione Italiana Opere Multimediali Interattive) con la collaborazione di Adventure's Planet e di Game Programming Italia, ha offerto, nell'arco di tutta la seconda giornata della manifestazione, decine di spunti di conversazione per tutti gli appassionati e gli addetti ai lavori trattando, per la prima volta in Italia, unicamente di avventure grafiche, un genere mai dimenticato e mai tanto discusso. Tutta la giornata e stata quindi dedicata al settore dello sviluppo italiano, in un susseguirsi di presentazioni, dibattiti e interventi volti a far comprendere, al partecipe e numeroso pubblico, l'importanza delle avventure nel settore italiano.

La conferenza si è aperta con lo scottante discorso che ruota attorno al genere delle avventure. A seguire si sono alternate numerose personalità della scena videoludica italiana quali Giandomenico Maglione (10th Art Studios), che ha presentato *Ethan 2068*, un'interessante avventura grafica dalle tinte fantascientifiche sviluppata completamente in Italia, Giuseppe Del Giudice (Pix Rev), che ha mostrato *I'm not Alone*, un'avventura horror dalla grafica spettacolare e dalla splendida atmosfera, sottolineando gli aspetti principali e il lavoro fatto dietro l'engine del gioco, e ancora Giuseppe Bertone (DG Form), sviluppatore della prima avventura storica italiana, *Rinascimento: Florence 1529*. Si è dato anche spazio a sviluppatori indipendenti come Cristiano Caliendo e Dario Scarpa di Hexence, creatori di un'avventura non ufficiale dedicata al mondo di Star Wars e intitolata *Hunting the Hunter*, in cui si vestono i panni di personaggi noti e di altri inediti tratti dalla celebre saga fantascientifica: per l'occasione è stata mostrata in anteprima una tech demo, nella quale era già possibile notare la raffinatezza del prodotto, in linea con le vecchie avventure LucasArts ma ricche di nuovi spunti e idee.

Dalle presentazioni si è passato, grazie agli interventi dei ragazzi di Adventure Productions e di altri addetti del settore videoludico, anche a dibattiti e retrospettive. Interessante è stato il *post mortem* tenuto da Vincenzo Alagna e dedicato a *The Last King of Africa*, un'avventura grafica per Nintendo DS che ha richiesto numerosi sforzi da parte del team di sviluppo. Adventure's Planet ha poi approfittato dell'evento per mostrare ai presenti *Culpa Innata 2* e *Secret Files 2*, seguiti di due avventure già apprezzate in passato, calcando la mano sulle novità apportate e sugli aspetti vincenti ripresi dai capitoli precedenti. Tuttavia, oltre a produzioni indipendenti e titoli sviluppati in Italia, parte della rassegna è stata dedicata a importanti progetti internazionali in arrivo, discutendo delle due diverse strade che il genere può intraprendere oggigiorno. Infine, tra i relatori delle varie sessioni non possiamo non ricordare anche Giuseppe Savarese (S&G Software), Raoul Carbone (Black Sheep Studios), Carlo de Rensis e Valerio Massari (Adventure Productions). La giornata si è conclusa con un lungo e interessante dibattito col pubblico, incentrato sul tema delle avventure, sul loro passato e su una possibile rinascita del genere.

LA FORESTA PERDUTA

Sarebbe stato forse arduo trovare, per il dibattito tenuto da Virginia Petrarca

IL COMMIATO DI BDB

La copertina del primo numero della versione italiana di The Games Machine, curata da Bonaventura di Bello. TGM è poi sopravvissuta alla controparte inglese

Come potete scoprire dalla Wikipedia (ma quella inglese, visto che l'edizione italiana non è così illuminata...), Bonaventura di Bello è uno dei nomi storici dell'editoria italiana e dello sviluppo di avventure nel nostro Paese. Caporedattore di Zzap! e primo direttore della versione italiana di The Games Machine, attualmente la testata specializzata più longeva al mondo, BdB ha approfittato dell'edizione 2008 di GAMECON per dare il definitivo addio allo scenario dell'editoria videoludica. "Il mio interesse è già scemato da un po' di tempo", ha affermato sorridendo Bonaventura. "Ciò non vuol dire che non mi piacciano più i videogiochi, ma, avendo altri impegni e una famiglia, ho ben altre cose a cui pensare". BdB ha parlato degli inizi della sua carriera e di come, negli anni, il settore delle riviste di videogiochi sia cambiato e si sia evoluto, confrontando i mezzi tecnici attualmente a disposizione con quelli, praticamente inesistenti, di una volta. A ringraziare e salutare Bonaventura di Bello è stato, seppur virtualmente, anche Stefano Silvestri, attuale direttore di TGM, che ha inviato un amichevole saluto al suo predecessore. Sebbene non siano mancati alcuni momenti decisamente toccanti, l'incontro si è concluso con il sorriso sulle labbra: Bonaventura ha voluto regalare ai presenti i primi giochi per Amiga, Commodore e Atari ST che aveva recensito sulle sue riviste, tutti rigorosamente autografati.

(deputy editor di Game Pro e fondatrice del sito The Lost Woods.Net), una cornice più adatta del Castel Sant'Elmo che ha ospitato GAMECON 2008. la conferenza, incentrata su una retrospettiva in chiave analitica (dal significato del dualismo dei mondi alle implicazioni della trama di *The Wind Waker*) della serie di *The Legend of Zelda*, pronosticava in maniera intelligente e misurata sul futuro della serie e sulle possibili evoluzioni di uno dei più importanti franchise della tradizione Nintendo dopo i controversi risultati di *Twilight Princess* e la 'sintesi' operata da *Phantom Hourglass* per tentare di attirare i non giocatori utenti del DS e adattarsi alla portabilità richiesta da un'esperienza sulla piattaforma in questione. Il prossimo capitolo, si è detto, seguirà molto probabilmente le orme di quest'ultimo, sia per via dei risultati di vendite che per la necessità di sfruttare i controlli del Wii applicandoli alle funzioni di *Zelda*. Si tratta comunque di un franchise di tale versatilità e molteplicità contenutistica da rendere particolarmente arduo prevedere la direzione che sarà intrapresa. Anche in questo caso, grande il responso del pubblico, che non ha mancato di proporre osservazioni e di fare numerose domande che hanno denotato una grande passione verso la saga Nintendo.

FILM E VIDEOGIOCHI: TRA POLEMICHE E CONTROVERSIE

Cinegame, questo è il nome della rassegna cinematografica organizzata da GAMECON in collaborazione con Napoli Film Festival e volta a portare all'attenzione del pubblico tre adattamenti cinematografici da videogioco al centro delle polemiche per svariati motivi, per mostrare gli esiti della fretta di traslare un'opera da un medium all'altro senza prima comprendere i punti di forza e di debolezza degli stessi. Tre i film scelti e proiettati all'auditorium del Castello: Postal, Resident Evil e Final Fantasy: The Spirits Within.

L'incontro sulla Storia e il futuro della serie di *Zelda*, tenuto da Virginia Petrarca, ha illustrato la strada percorsa dal franchise nel corso dei suoi vent'anni di vita e lanciato spunti di riflessione sul prossimo capitolo, ormai confermato su Wii

Nel prossimo numero

Game Pro 020
in vendita il 28 gennaio

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98 — INFO@BITWORLD.IT — TEL.039/2720499

20052 – MONZA (MI) VISITA IL NS. SITO WWW.BITWORLD.IT TEL./FAX039/747171

IMPORTAZIONE DIRETTA DA GIAPPONE –HONG KONG -EUROPA USA–SUL SITO TROVERAI TUTTE LE NOVITA' IN USCITA

PLAYSTATION 2

GIOCHIUSA/JAP/PAL

PLAYSTATION 2 SLIM JAP	*169.90*
PLAYSTATION 2 UNIVERSALE	*169.90*
ATELIER IRIS 3 GRAND FANTASM USA	
ARTOFFIGHTINGCOLLECTION	32.90
BATTLE STADIUM D.O.N. JAP	39.90
FATE UNLIMITED CODES	TEL
FRONT MISSION 5 JAP	49.90
EVANGELION SHINSEIKI	49.90
GUNDAM MUSOU 2	59.90
GUNDAM VS ZAFT JAP	49.00
GUNDAM MEGURIAI SORA	35.00
JO JO BIZZARRE ADV.	44.90
KING OF FIGHTERS 94 REBOUT	44.90
KING OF FIGHTERS98 ULT.MATCH	39.90
REAL ROBOT REGIMENT	39.90
MOBILE SUITE GUNDAM 00	58.90
M.S.GUNDAM SENKY LOST WAR	35.00
MUSHIHIME SAMA LTD EDITION	57.90
NARUTO NARUTIMATE HERO 3	39.90
PERSONA 3 FES	34.90
PERSONA 4 USA	49.90
ROGUE GALAXY PAL	33.90
S.ROBOT WAR IMPACT	39.90
S.ROBOT WAR ALPHA 2	45.00
SUPER ROBOT WAR ALPHA 3	44.90
STREET FIGHTER 3 3° STRYKE	29.90
SUPER ROBOT WAR MX	49.00
S.ROBOT TAISEN Z	67.90
TRIGGER HEART EXELICA ENHANCED	
XENOSAGA EPISODIO 1 USA	29.00
BERSERK	53.90
CAPTAIN TSUBASA JAP	53.90
DEVIL MAY CRY 3 SPECIAL ED.	19.90
FINAL FANTASY 12 PAL	19.90
GAROU MARK OF THE WOLF	39.90
GOD OF WAR 2	27.90
GUILTY GEAR XX accent core	49.90
DIGITAL DEVIL SAGA 2 PAL	29.90
FUUUN SUPER COMBO	39.90
HOKUTO NO KEN+DVD	53.90
HOKUTO NO KEN PLAT JAP	32.90
SEGA AGES HOKUTO NO KEN	29.90
JO JO ADVENTURE 2 JAP	49.90
KING OF FIGHTERS OROCHI COLL T.	
KINGDOM HEARTS 2 PS2	24.90
YU YU HAKUSHO FOREV JAP	49.90
METAL SLUG ANTHOLOGY PAL	
METAL GEAR SOLID 3 SUBSIST.	24.90
MOBILE S. GUNDAM CLIMAX	49.90
NARUTO KONOHA SPIRITS	49.90
NARUTO SHIPPUDEN accel 1	44.90
NARUTO SHIPPUDEN ACCEL 2	53.90
RADIATA STORIES USA	34.90
RESIDENT EVIL 4 PAL	19.90
RYU GA GOTOKU 2	49.90
SENGOKU BASARA X	49.90
SUNSOFT COLLECTION	39.90
Final fantasy 12 international zoDiac	tel
SECRET OF EVANGELION	49.90
SEIKEN DENSETSU 4 D.OF MANA	59.90
S. ROBOT WAR ORIGINAL GENARATI	
J.L. WINNING ELEVEN 11	58.90
GUNDAM SEED ZAFT 2 PLUS	53.90
MODIFICA IN SEDE PS2	€75.00

ACCESSORI:

MEMORY 8MG SONY	9.90
JOY PAD SONY DUAL SHOCK	19.90
ACTION REPLY MAX EVO+PEN DR	28.90
ACTION REPLY PER PS2 JAP	59.90
CAVO RGB	8.00
SLIDE CARD FREE LOADER	25.90
ADATT. PAD PS2 SU PC	9.90

www.bitworld.it

DREAMCAST

DREAMCAST CONSOLE JAP	139.90
DAYTONA USA	24.90
F 355	24.90
GUNDAM 0079	44.90
HOUSE OF THE DEAD+GUN	49.90
POWER STONE 1	34.90
POWER STONE 2	39.90
TRIGGER HEART EXELICA	64.90
KARIOUS	64.90
KING OF FIGHTERS 99 DREAM MATCH	34.90
SHENMUE 1	24.90
SHENMUE 2	39.90
SONIC ADV.2 SPECIAL PACK	39.90
SOUL CALIBUR	19.90
UNDER DEFEAT	69.90

DISPONIBILI SU PRENOTAZIONE TUTTI I TITOLI GIAPONESI

XBOX 360

XBOX360 ARCADE HDMI +SGAMES	172.90
XBOX360 PRO HDMI	224.00
Xbox360 ELITE HDMI	279.90
AGAREST SENKI REAPIER LANCE	
ARMORED CORE FOR ANSWER	
BANJO KAZOOJE	48.90
DEVIL MAY CRY 4	44.90
OTOMEDIUS G JAP	59.90
RAIDEN 4 JAP	59.90
TALES OF VESPERIA	
THE CLUB	39.90
TOO HUMAN	58.90
VIVA PINATA TROUBLE IN PARADISE	
battle fantasia (dal 26/9)PAL - 49,90	
dead space (dal 31/10)PAL - 59,90	
DO DON PACHI BLACK LABEL JAP	
FALLOUT 3 (DAL 10/10)PAL - 58,90	
FARCRY 2	59.90
fifa 09 (dal 2/10)PAL - 58,90	
final fantasy XIII (DAL 25/11)USA - 59,90	
fracture (ottobre)PAL - 58,90	
gears of wars 2 (dal 7/11)PAL - 53,90	
GUNDAM MUSOU 2 TEL.	
INFINITE UNDISCOVERY PAL - 46,90	
OTOMEDIUS G 69.90	
MORTALKOMBAT VS DC UNIVERSE 59	
PRINCE OF PERSIA 59.90	
Pro Evolut. Soccer 2009 (dal 17/10) 63,90	
Project Origin (ottobre)PAL - 59,90	
rise of the argonauts (dal 19/9)PAL - 58,90	
ROCK BAND 2 59.90	
Tales of Vesperia JAP - 59,90	
THE LAST REMNANT 54.90	
TOMB RAIDER UNDERWORLD (21/11 59,90	
WWE SmackDown vs. Raw 2009 59,90	
OFFERTE	
the club (PAL) € 29,90	
frontlines fuel of wars (PAL) € 29,90	
fantastic 4: a silver surfer - PAL€ 19,90	
forza motorsport 2 - PAL€ 29,90	
DEAD RISING (PAL) € 28,90	

www.bitworld.it

NINTENDO WII

NINTENDO WII PAL+WII SPORTS	224.90
NINTENDO WII JAP	269.90
ACCESSORI: VEDI SUL SITO	
ANIMAL CROSSING+WII SPEAK	TEL
BIO HAZARD 1	TEL.
BLEACH VS CRUSADER	59.90
CASTLEVANIA JUDGEMENT	57.90
KAZE NO KLONOA	59.90
I SIMPSON PAL	24.90
MARIO GALAXY PAL	44.90
MARIO KART PAL	44.90
RESIDENT EVIL 4 USA	24.90
SMASH BROS BRAWL PAL	44.90
TALES OF SYNPHONIA PAL	58.90
TRANSFORMER THE GAME PAL	22.90
SOUL CALIBUR LEGEND PAL	49.90
Animal Crossing: City Folk (dal 20/11)	45.90
CHOCOBO'S DUNGEON	- 39,90
dokapon kingdom (dal 18/10/08)USA - 45,90	
TATSUNOKO VS CAPCOM	59.90
Lost in Blue: Shipwrecked USA - 45,90	
Mario Super Sluggers (dal 29/9)USA - 45,90	
Naruto: SHIPPUDEN TAISEN EX 3	59.90
One Piece Unlimited Cruise: Episode 1 (dal 15/9/08	JAP - 58,90
OPOONA (DAL 25/9/08)	PAL - 53,90
RYGAR THE BATTLE OF ARGUS	57.90
TATSUNOKO VS CAPCOM	59.90
WARIO LAND SHAKE IT PAL	44.90
YATTAMAN WII	59.90

PS3

PLAYSTATION 3 60g JAP	TEL.
PLAYSTATION 3 80G PAL	359.90
PER ALTRE OFFERTE VEDI SITO	
TITOLI PS3:	
AFRIKA	49.90
EVERYBODY GOLF	43.90
GUNDAM MUSOU 2	TEL
DAMNATION	59.90
DEAD SPACE	58.90
DISGAEA 3 USA	59.90
ETERNAL SONATA	59.90
FALLOUT 3	58.90
NINJA GAIDEN SIGMA	34.90
MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE	
MOTORSTORM 2	54.90
MLB 08 THE SHOW	59.90
PRINCE OF PERSIA	59.90
RAILFAN	59.90
RAILFAN 2	59.90
RESISTANCE 2	TEL
ROCKBAND 2	64.90
SIREN BLOOD CURSE	28.90
VIRTUA TENNIS 3	24.90
VIRTUA FIGHTER 5	29.90
WHITE NIGHT STORY	69.90
WINNING ELEVEN 2009	64.90
bioshock PAL—	56,90
brothers in arms hell's highway PAL -	59,90
CROSS EDGE (JAP -	59.90
dead space (dal 31/10)PAL -	59,90
PRO EVOLUTION SOCCER 2009	63.90
SOCOM: U.S. Navy SEALs Confrontation (w/Headset)USA - 64,90	
street fighter 4 (20/2/09)	
tomb raider underworld (dal 21/11PAL	58,90
OFFERTE	
half life 2 the orange box (PAL) € 39,90	
NEED FOR SPEED PROSTREET € 39,90	
nba live 08(PAL) € 39,90	
virtua fighter 5- PAL€ 29,90	
virtua tennis 3 (PAL) € 27,90	
virtua fighter 5 - region free(USA) € 27,90	
fifa 08 (PAL) € 39,90 I SIMPSON € 39,90	

DVD-R 8X VERBATIM 50 PEZZI	14.90
DVD+R 16XVERBATIM50PEZZI	14.90
SANDISK PRO DUO 2GIGA PSP	€ 12.90
SANDISK PRO DUO 4 GIGA PSP	€ 18.90

PLAYSTATION1 JAP

INUYASHA 2	59.00
CAPITAN TSUBASA J 2	39.90
CHANGE GET A ROBOT	49.90
CHRONO TRIGGER	45.00
DEVILMAN	54.90
DRACULA X+CDMUSIC	59.00
EINHANDER	52.90
FINAL FANTASY 7 INT.	49.90
GEAR FIGHTER DENDO	49.90
GEPPY X	59.00
HOKUTO NO KEN 2	53.90
S.ROBOT TAISE ALPHA	29.90
S.ROBOT WAR ALPHA G.	39.90
XENOGEARS	29.00

PSP

PSP SLIM 3000	159.90
PSP SLIM DOWNGRADATA	184.90
PSP BUNDLE GUNDAM VS GUNDAM	
PSP BUNDLE DISSIDIA	339.90
BLEACH 3	39.90
BLEACH 4	39.90
BLEACH 5	39.90
BLEACH SOUL CARNIVAL	49.90
DISSIDIA FINAL FANTASY	TEL
DUNGEON MAKER 2	39.90
GUNDAM BATTLE UNIVERSE	39.90
YGGDRA UNION USA	34.90
JEANNE D'ARC USA	34.90
HOKUTO NO KEN RAHO GAIDEN	
ULTIMATE GHOST'N'GOULS	19.90
KENKA BANCHOU 3	49.90
KINNIKUMAN GENERATION	39.90
S.ROBOT WAR TAISEN A	54.90
SECRET OF EVANGELION	39.90
STAR OCEAN THE FIRST DEPARTURE USA	35.90
S.ROBOT WAR MX	39.90
BORSA SONY	9.90
CAVO USB 2in1	6.90
COPRISCHERMO HORI	9.90

www.bitworld.it

NINTENDO DS LITE PAL 137.90

NUOVO NINTENDO DS-I CON TELECAMERA INTEGRATA 239.90

NINITENDO DS LITE 137.90

CASTLEVANIA ORDER OF ECCLESIA	36.90
CHRONO TRIGGER USA	48.90
DRAGON QUEST 4: CHAPTERS..	37.90
EXIT DS	34.90
FIRE EMBLEM SHADOW DRAGON	35.90
FINAL FANTASY 4	32.90
HAJIME NO IPPO THE FIGHTING	
JUMP SUPERSTAR	44.90
JUMP ULTIMATE STARS	49.90
MAZE OF FATE	34.90
KORG DS-10	37.90
QUENDAN 2	44.90
SD GUNDAM G GENERATION CROSS D.	
SUPER ROBOT TAISEN W	44.90
Cid to Chocobo no Fushigi na Dungeon: TALES OF HEARTS	TEL
Toki W.4/11JAP - 39,90	
Code Geass: Hangyaku no Lelouch R2 disgaea (dal 26/9)USA -	34,90
Kirby Super Star Ultra USA -	34,90
Long Vacation: Iruka to Watashi (dal 1/9) JAP - 34,90	
Master of the Monster Lair (dungeon maker) dal 8/9USA - 34,90	
Phoenix Wright: Ace Attorney Trials &Trib. (3/10PAL - 38,90	
Pokemon Ranger: Shadows of Almia (dal 14/11 34,90	
Valkyrie Profile: Toga o Seoumono (dal 4/11JAP - 52,90	
R4 DS REVOLUTION	19.90
R4 NEW	24.90
R6 SILVER	39.90
M3 REAL DS	38.90

NEO GEO CARTUCCE	249
NEO GEO CD JAP	169.00
PC ENGINE DUO RX	279.00
PC ENGINE DUO R	249.00
SATURN JAP	99.90
NEOGEO POCKET COL.	59
MEGADRIVE JAP	99.90
MEGA CD JAP	139.00
SUPERFAMICOM	99.90
PC FX	189.00
WONDERSWAN COLOR	59.00
GAMEGEAR+GIOCO	89.00

DISPONIBILI SU PRENOTAZIONE TUTTI I TITOLI JAP DELLE SOPRACITATE MARCHE, CHIAMARE LO 0392 720499

www.bitworld.it

GALLERIA BIO HAZARD JAP PER PS1	
BIO HAZARD 1	39.90
BIO HAZARD DIR. CUT	39.00
BIO HAZARD D.CUT D.SHOCK	39.00
BIO HAZARD 2	39.00
BIO HAZARD 2 D.SHOCK VERS.	39
BIO HAZARD 3 D.SCHOCK	39.90

CD MUSICALI:	
FINAL FANTASY 7 4 CD	49.90
FINAL FANTASY 8 4CD	49.90
FINAL FANTASY 9 4 CD	49.90
FINAL FANTASY X 4 CD	49.90
FINAL FANTASY X 2 2CD	39.90
FINAL FANTASY 12 4CD	49.90
CAVALIERI ZODIACO 3CD	49.90

GAME CUBE

GAMECUBE console jap	119.00
BATTLE STADIUM DON	49.90
BLEACH GC JAP	49.90
KINNIKUMAN GENERATION	49.90
IKARUGA JAP	79.90
NARUTO 4	49.90
RESIDENT EVIL REBIRTH PAL	33.9
RESODENT EVIL 2 PAL	33.90
RESODENT EVIL 3 PAL	33.90
RESIDENT EVIL CODE VERONICA PAL	
RESIDENT EVIL 4 PAL	33.9
SD GASHPON WARS	49.90
MEMORY CARD 251 K ORIGINV	21.90
PAD COMP.	15.90
JOYPAD ORIGINALE	25.90

GAME-PRO N°19 - MENSILE - GENNAIO 2009 - € 6,00

Sprea editori
ITALY
9 771971 950007
90019